

PlayStation MAGAZINE

NUMÉRO 33 • JUILLET-AOUT 1999

X-FILES
VOUS NE SAVEZ PAS TOUT

CASE FILES

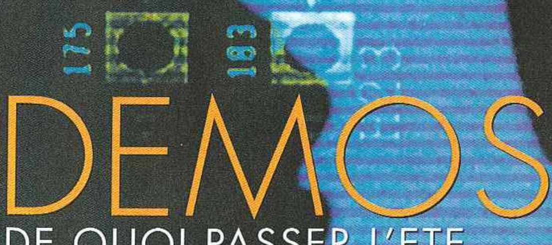
ANALYSIS

PERSONNEL DOSSIERS


ANNA KOURNIKOVA SMASH COURT TENNIS (JOUABLE)


APE ESCAPE (JOUABLE)

11 DEMOS
DE QUOI PASSER L'ETE






BLOODY ROAR 2 (JOUABLE)


T'AI FU (JOUABLE)


SYPHON FILTER (JOUABLE)


GRANDSTREAM SAGA (JOUABLE)


V-RALLY 2 (VIDÉO)

SPEED FREAKS (VIDÉO)
POINT BLANK 2 (VIDÉO)
UM JAMMER LAMMY (VIDÉO)
JUDGE JULES MUSIC (VIDÉO)

T 6856 - 33 - 49,00 F - RD

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 33 • JUILLET-AOUT 1999 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH

C O

Les c
se ca
pour



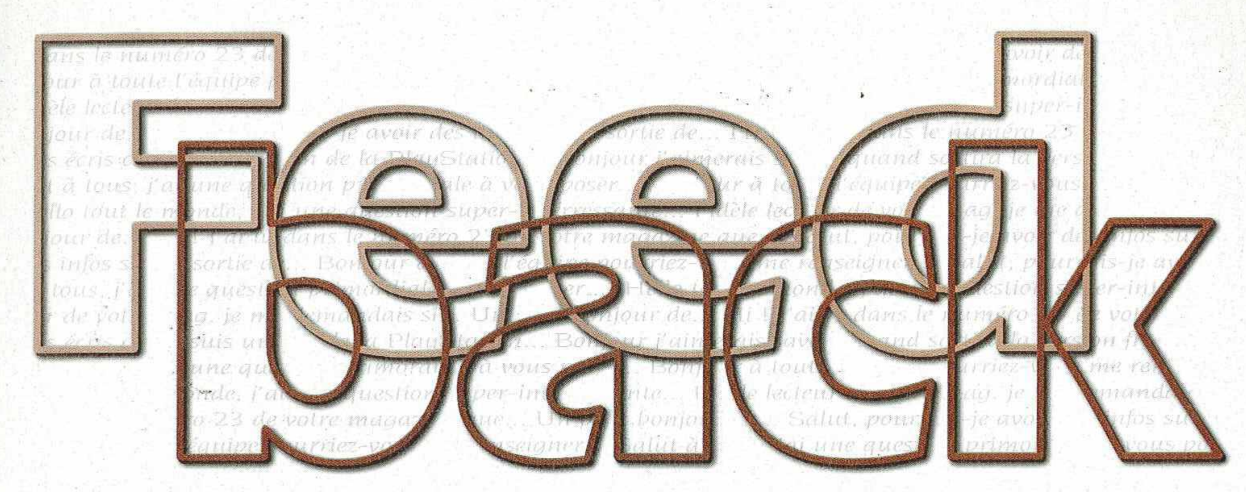
Ho
ple
La
plafond quar
la firme qui
faisait griller
avait tous fa
sa tuture, ce
Non, je ne p
sûrement un
serait-elle en
avait fait tan
serait-il à l'ag
petit doigt. Je
que l'on puis

la chouette
fermeture
(entre autr
nous donne
la boîte n'a
portes les u
fermé ses p
avant l'exti
l'aventure P
Colony Wa
Derby, que
épisodes av
de la confec
Destruction
Psygnosis. E
maintenant

En ro



Prév
avo
J'ai
d'avance !



Difficile de s'y retrouver ce mois-ci, face au déluge de lettres qui suivent bien logiquement leur cours dans la croisade anti-jeux violents. Sans vouloir faire de statistiques, la moitié du courrier était réservé au droit de réponse des joueurs face à cette inquiétude ! Aussi, un grand merci pour vos réactions, ainsi que pour vos nombreuses pétitions. L'appel fut prompt et les réponses très nombreuses. Heureusement pour le moral des troupes, d'autres anecdotes et interrogations arrivent toujours à percer, au milieu de la révolte : les voilà rassemblées. Bref, un petit rayon de soleil qui ouvre une page de vacances.

Les chouettes se cachent pour mourir

Q *Honte. Faut-il pleurer ? Car s'il le faut, je pleurerai toutes les larmes de mon cœur. La firme qui nous avait tous fait sauter au plafond quand le premier aéroglisseur a explosé, la firme qui nous avait tous fait pleurer quand on se faisait griller sur la ligne par Schumi, la firme qui nous avait tous fait vomir quand on faisait un 1080° dans sa tuture, cette firme vivrait-elle ses derniers jours ? Non, je ne peux pas y croire, la CHOUETTE, sûrement une des meilleures boîtes de jeux vidéo serait-elle en train de mourir ? PSYGNOSIS qui nous avait fait tant rêver pendant de longues heures serait-il à l'agonie ? Pourtant, personne ne lève le petit doigt. Je demande à Sony d'être généreux pour que l'on puisse encore s'exploser avec la CHOUETTE.*

Un amour perdu pour Psygnosis.

Psygnosis revient !

R La mort à petit feu de Psygnosis est annoncée depuis fin 98. Tout au long de l'année dernière, la firme avait connu peu de hauts et beaucoup de bas. Pourtant, la santé vidéoludique de la marque à la chouette n'a jamais été aussi rayonnante qu'en ce début d'année 99 ! Après l'annonce de la fermeture de certaines structures Psygnosis, du rachat du studio de développement français (entre autres) par Infogrames, le chef-d'œuvre Rollcage voit le jour sur nos consoles, histoire de nous donner encore plus de regrets. Et puis les choses continuent, à croire que les créateurs de la boîte n'arrivent pas à s'arrêter... ou bien ne savent-ils pas comment. La société ferme ses portes les unes après les autres, abandonne peu à peu ses employés et filiales (en France, elle a fermé ses portes au mois de mai dernier), et puis WipEout 3 arrive. Encore un dernier sursaut avant l'extinction ? Eh bien non ! L'E3 et son cortège de titres nous ont laissés penser que l'aventure Psygnosis pouvait continuer sur sa lancée. Un nouveau Rollcage, un remake maison de Colony Wars, un Formula One 99, et, comble du comble, le troisième volet de Destruction Derby, que l'on n'attendait pas (cf. Feedback n°28), et pour cause. Les auteurs des deux premiers épisodes avaient fondé Reflections Software avec d'autres projets en tête (Driver), laissant le soin de la confection de l'ultime DD à de frais émoulus développeurs de Psygnosis. Sans parler du Destruction Derby-like qu'est le titre Demolition Racer, en partie conçu par des anciens de Psygnosis. Bref, Psygnosis, bien que diminué, reste présent, le nom, tout du moins. Rien ne dit maintenant que le label perdurera encore longtemps.

En route pour la liberté

Q *Prévoyez-vous de sortir une soluce de Wild Arms ? Bien que le jeu ne soit pas trop difficile, il doit bien y avoir des trucs, des astuces, enfin vous voyez, des choses qui font que c'est plus marrant de jouer… ! J'ai bien acheté votre hors-série (merci pour Crash 3), mais rien, pas même une p'tite phrase… Merci d'avance !*

Jean-Denis, d'Asnières

Ruez-vous sur le nouveau hors-série !!

R Il en a fallu de la patience, mais ça y est : le tout nouveau, tout frais hors-série de PlayStation Mag' spécial soluces sortira dans toutes les bonnes librairies le 15 juillet prochain, au prix unique de 35 F (maintenant, vous pouvez toujours négocier avec le marchand…). Dedans, vous trouverez les solutions intégrales et les astuces des plus grands hits de l'année : V-Rally 2, Driver, Silent Hill, tout a été passé au peigne fin pour que vous économisiez votre temps et que vous ne passiez pas à côté de l'ensemble du jeu et de ses secrets. Désolé, mais Wild Arms, qui suscitait pas mal de requêtes de la part des lecteurs, n'y figure pas, et cela en raison de la place octroyée dans le mag et surtout de son ancienneté. Vous pouvez toujours aller consulter le serveur minitel de PlayStation Mag où figurent toutes les soluces de tous les jeux, et même des plus vieux (36 15 PS News, 1,29F/mn). Dès la fin de l'année, vous retrouverez d'autres hors-série PlayStation Magazine. Vu que les jeux reviennent, les magazines d'aides et d'astuces seront eux aussi présents.

Stromboli. Photo : Fotogram-Stone

Question à trois points

Q *Bonjour à toute l'équipe. Moi, fan de basket, j'envoie ce courrier (qui j'espère apparaîtra dans votre super magazine et dans votre super rubrique Feedback) pour remercier tous les éditeurs qui gâtent vraiment les fans de la NBA, en sortant énormément de jeux de basket américain. Mais j'aimerais beaucoup voir des titres consacrés aux championnats européens de basket, comme le fait EA Sports en foot, avec les FIFA. Je voudrais donc savoir si ce genre de titre est prévu sur PlayStation.*

Thibaut Toussaint, de Besançon (25)

Les blancs ne savent pas sauter !

R Si les créateurs de jeux de sports s'intéressent avant tout aux basketteurs américains, c'est bien évidemment une question de licence. EA Sports, éditeur émérite de toutes simulations, sort comme des petits pains ses jeux de basket, sous le haut parrainage de la fédération américaine. Les autres simulations de basket, elles, se raccrochent aussi au sigle ravageur et racoleur NBA. Pourquoi ? Car l'équipe mondialement connue reste une référence pour les fans du ballon orange, toutes origines confondues. Entre NBA Pro, NBA Fastbreak et Total NBA, respectivement édités par Konami, Midway et Sony, avouez qu'il y a de quoi perdre son latin... Un seul éditeur, Mindscape, avait tenté de franchir le pas (ou plutôt l'Atlantique), en s'intéressant aux principales équipes internationales, avec son titre World League Basket Ball. Le projet était ambitieux : 64 équipes internationales allaient alors se partager le parquet. Les plus anciens de nos lecteurs se souviendront sans doute d'un de nos castings du... n°14 (eh oui, c'est bien loin). Il se trouve que malgré un travail de développement prometteur, le jeu, alors prévu pour décembre 97, ne vit jamais le jour ! Espérons que le départ de Michael Jordan et les quelques déconvenues des teams américaines l'année passée, pousseront les développeurs cités à investir le créneau des équipes tendance européenne. Mais une chose est à retenir : les jeux de foot ne fonctionnent pas sur les mêmes bases. Les équipes réputées de football se partagent la planète : le choix est par conséquent plus difficile, et les genres alors beaucoup plus vastes. Non, je n'ai pas dit que les blancs ne savaient pas sauter...

Année 2052, par Pierre Gauthier

Q *Il était une fois, dans une famille moyenne française, un petit garçon de 18 ans nommé Charles-Edouard. Il tremblait de peur un bras remonté devant ses yeux, assis en tailleur devant un poste de télévision. Une manette de jeu était posée devant lui. Ses parents le croyaient en train de regarder un enregistrement de «L'école des fans», seule émission véhiculant les idées nobles et chastes convenant à son jeune âge, mais il venait en réalité de commettre la plus terrible erreur de sa vie... Charles-Edouard, tenté par le mal, s'était laissé influencer par les sombres manigances des éditeurs de jeux vidéo... (...) Encouragé par les conseils perfides d'un de ses amis membre de la tribu des «joueurs», Charles-Edouard avait acheté peu de temps auparavant le jeu vidéo Resident Evil 2. Comment aurait-il pu deviner l'horrible contenu de cette œuvre maléfique ? En lisant l'arrière de la jaquette, peut-être... (...) Persuadé, donc, d'avoir acheté une simulation de cueillette de champignons dans l'univers de Blanche-Neige et les 7 Nains, Charles-Edouard inséra le CD-Rom dans sa PlayStation et commença à jouer. Le pauvre enfant ne découvrit que trop tard son erreur... Sur l'écran, une femme mordait le pied du personnage qu'il était censé diriger ! Ses yeux s'écarquillèrent devant l'image insoutenable... Il lâcha brutalement sa manette, masqua ses yeux du revers de son coude et se recroquevilla, paralysé par cette terreur qui dépassait tout ce qu'il avait connu jusque-là. (...) Il était là, tétanisé, le bras relevé pour protéger ses yeux de ces visions impies sorties du CD-Rom comme des maux terrestres hors de la boîte de Pandore... Mais heureusement, alors qu'il allait sombrer dans la folie, son noble père entra dans la pièce, pressentant depuis le début quelque présence diabolique... Il emporta son fils loin de sa chambre et ferma la porte à clef. Le danger était écarté. Conscients d'avoir été frôlés par les ailes flétries des anges infernaux, Charles-Edouard et son père passèrent le reste de la soirée à se flageller les mains d'orties fraîches, pour extirper le diable hors de leur corps... Charles-Edouard ne se laissa plus jamais tenter par le démon et vécut heureux pour le restant de ses jours, bien que la peur soit toujours restée ancrée en lui... (...) Aujourd'hui, tout cela est révolu. Les éditeurs, les créateurs et les joueurs (surtout les testeurs, les plus dangereux) furent flagellés, puis brûlés sur la place publique, le feu étant alimenté par leurs œuvres maléfiques... C'est pour cela que de nos jours, on ne trouve plus, dans les magasins, que ces œuvres saines et pures comme «La course magique des Bisounours» ou encore «Curling attitude 3».*

Pierre Gauthier, de Nantoin (38)

Fahrenheit 666

R Voilà une vision futuriste qui ne laissera pas indifférents les millions de joueurs que nous sommes. C'est bien connu, tout support écrit ou imagé véhicule des idées, bonnes ou mauvaises, tout, et bien sûr les jeux vidéo. Heureusement, on trouve une bouffée d'humour, avec cette prise au 5e degré des manigances des comités anti-gore, que nous avons dû raccourcir à regret, faute de place. Assisterons-nous, après les «hommes-livres» du film Fahrenheit 451 de Truffaut, adapté de Bradbury, à des «hommes-jeux vidéo» ? Dans la société imaginaire qu'il décrit, où les livres sont interdits, les hommes les laissent survivre au-delà des lois et des règles, en les apprenant par cœur. Les jeux vidéo suivraient-ils le même chemin ? Rassurez-vous, tout cela reste une vision bien pessimiste de l'avenir... Mais, au fait, l'avenir appartient aux joueurs et à la Play ! Et pour finir en beauté, citons un de nos lecteurs, Nicopathe, qui, à propos de la polémique des jeux violents qui rendent violents, renchérit avec ceci : «On ne devient pas drôle en allant voir des comédies et on ne chante pas mieux en écoutant de la musique...» Sans commentaire.

Moquette rime avec maquette

R Après Lara et Snake (merci à Arnaud Joly, de Paris), c'est au tour des bolides des courses de voitures d'apparaître en chair, en os et un peu en tôle aussi. Un soupçon d'audace et d'imagination de la part de nos lecteurs et tout peut prendre vie, sortir de l'écran pour devenir réalité. En ce qui concerne tes inquiétudes sur l'apparence de ton tapis ou moquette, rassure-toi : nous sommes les seuls à l'avoir vue (on est vraiment des privilégiés, ici). Le miracle de la technique dite du détourage, effectuée par nos maquettistes, aura vite fait de ne garder que ce qui est important. Après le relookage en règle de l'intérieur du magazine, nous avons effectivement opté pour un petit ravalement de façade (ou lifting). Et puis, ne négligeons pas l'utilité du nouveau « revêtement » de la couverture. C'est vrai, jouez des heures durant à Tekken ou autres jeux de baston, éprouvez douloureusement vos doigts sur une manette devenue trop dure avec le temps et, fatigué, laissez vos précieux appendices glisser sur cette toute nouvelle couverture du PlayStation Mag... En l'espace d'un instant, vous ressentirez une furieuse impression de bien-être. Eh oui, c'est aussi ça, PlayStation Magazine.



Les jeux se matérialisent

Q *Etant un fan de Colin McRae Rally et Gran Turismo, je me suis mis à collectionner les voitures incluses dans ce jeu (en maquette évidemment !), mais après avoir monté quatre tires, je me suis dit qu'il manquait quelque chose. J'ai donc fait des décors (celui de GT est tiré du jeu, attention !) et je vous envoie le résultat. Evidemment, vous devrez vous contenter des photos. A noter sur ces dernières que le tapis (si, si c'est un tapis !) est extrêmement sale. Bon, euh, j'ai rien d'autre à dire, si ce n'est que votre mag est génial et que la nouvelle matière des couvertures l'est tout autant. Salut.*

Un granturismaniaque belge.

par cette
nu jusque-
our
ties du
de la boîte
'il allait
a dans la
e présence
hambre et
té.
étries des
père
r les mains
rs de leur
jamais
r le restant
restée
est révolu.
urtout les
és, puis
limenté par
que de nos
s, que ces
e magique
de 3».
Nantoin (38)

vre au-delà
t par cœur.
chemin ?
ion bien
'avenir
pour finir
Nicopathe,
x violents
eci : «On ne
omédies et
de la

ourses de
et
pour devenir
e-toi : nous
e dite du
ant. Après le
ravalement
verture.
usement vos
ec le temps
sser sur
n
ez



Tout pour la musique



Je voudrais brancher ma console de jeu sur un ampli, mais je ne sais pas comment faire. Existe-t-il à ce sujet un livre explicatif, surtout lorsque l'on emploie la console en lecteur CD audio ? Salutations respectueuses.

Michel Flamme, de Grasse (06)

À fond les baffles

R Vibrer en écoutant les musiques de son jeu culte sur un ampli, c'est possible ! Le montage a le mérite d'être simple et à la portée de toutes les bourses. Pour cela, intéressez-vous au câble noir livré d'origine avec la console et qui se charge de relier téléviseur et Play. Sa prise Péritel est divisée en trois parties distinctes et séparables (ce qui n'est pas le cas des câbles RGB) : deux sorties audio de type RCA et une sortie vidéo. Il suffit de détacher les deux sorties audio de la tête du câble (rouge et blanche) et de les connecter à son amplificateur hi-fi, ou tout bêtement à sa minichaîne, sur l'entrée CD. Pour un ampli guitare, le principe est quasiment identique. Si celui-ci ne possède pas d'entrée adaptée, il faudra en revanche se procurer un câble RCA-jack (vendu au rayon connectique de tout bon distributeur), puis relier, par l'intermédiaire de celui-ci, sorties audio du câble à entrée audio de l'ampli (Input). Il ne vous reste alors plus qu'à allumer l'ensemble pour profiter pleinement des ambiances sonores de vos jeux préférés. Sans oublier la démo musicale du mois, présente sur le CD et créée avec «Music». Bref, un moyen peu coûteux de se retrouver «la tête dans les nuages».

Des sons animés

Q *Un grand bonjour à toute l'équipe de PlayStation Magazine et à tous ses lecteurs. J'ai adoré le dernier numéro de juin, surtout le CD de démos. A ce propos, j'ai une petite question à vous poser. J'ai craqué pour la démo de YVJ Music Animation ; existe-t-elle sur un CD complet avec plusieurs styles d'animation, et dans ce cas où le trouver ? Merci d'avance.*

Raphael Chwilkowski, PlayStation-man et Music-man à fond, de Terville (51)

À déconseiller aux épileptiques

R Fans du dernier éditeur d'animation made in Sony, j'ai le regret de vous annoncer que la démo de YVJMA n'a été développée que pour le CD fourni avec le mag. Par conséquent, il ne verra le jour ni en version définitive, ni en version PlayStation 2, ni en version Spice Girl, etc. Si vous ne vous remettez pas de cette démo, sachez que la lecture d'un CD audio sur une PlayStation Dual Shock Edition (en vente depuis un an) permet aussi de visionner des séquences animées qui réagissent en fonction de la musique. Grâce au procédé dit «Sound Scope» et ses quelque 25 animations différentes, ce même principe d'interaction sur l'image à l'aide des touches du paddle est exploité. Vous pourrez même sauvegarder quelques-uns de vos enchaînements sur carte mémoire. Maintenant, si le désir de voir un clip musical «légèrement» plus élaboré se fait fiévreusement sentir, lancez le jeu WipEout 2097 sur votre console, puis installez une de vos galettes musicales préférées et vous pourrez vibrer dans votre fusée futuriste au son de vos guitar-héros favoris. A noter que WipEout reste l'un des rares softs de la Play à proposer la lecture de plages audio issues d'un de vos CD pendant le déroulement du jeu (l'ensemble du niveau étant stocké dans la mémoire de la console).

Resident Evil 2 analog vibration compatible

Q *Bonjour à toute l'équipe, j'ai entendu parler d'un Resident Evil 2 Dual Shock Edition. De quoi s'agit-il ?*
Avez-vous aussi d'autres renseignements sur l'add-on de Metal Gear ?

Pascal T., de Saissac (11)

Français, toujours dernier...

R Tout, tout, vous saurez tout sur ces-jeux-qui-ne-franchissent-pas-l'Atlantique.
Capcom a édité une nouvelle version de son chef-d'œuvre gore, afin de satisfaire encore une fois les joueurs insatiables : il s'agit de Resident Evil 2 Dual Shock. Que dire de celle-ci, à part que le joueur peut incarner des personnages comme Ada Wong et Chris Redfield (souvenez-vous, le héros du premier épisode), qu'elle propose un mode inédit, l'Extreme Battle, et que les zombis seront beaucoup plus nombreux à vouloir taquiner vos mollets ? Tout simplement qu'elle n'est pas près de voir le jour dans l'Hexagone, sauf en import U.S.A. ou Japon (devinez encore qui sont les mieux lotis ?). Le Metal Gear bis ne suivra pas le même chemin. Cela dit, il ne s'agit pas d'un add-on à proprement parler, mais d'une variante du titre culte.
A l'heure où vous lirez ces lignes, le jeu sera sorti au Japon, sous le nom exact de Metal Gear Solid Integral. Si vous avez essayé le mode Training du jeu original de Kojima, sachez que les 400 missions de ce MGSI vous installeront dans le même univers graphique et tactique. Il s'agira de relever un certain nombre de défis, en bref, une fois encore, de voir sans être vu. L'adaptation française devrait, quant à elle, arriver d'ici la fin d'année.

Où nous écrire ?

sur le Net

La rédaction : redplay@club-internet.fr
Jean-François Morisse : morisse@club-internet.fr
Nourdine Nini : trazom@club-internet.fr
Julien Chièze : jchieze@hfp.fr
François Tarrain : ftarrain@hfp.fr
Dave Martinyuk : plugin@imaginet.fr
Grégory Szriftgiser : gszriftgiser@hfp.fr

et sur papier...

PlayStation Magazine - Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124, rue Danton
TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

Est-il annoncé ?

Dans la série des jeux annoncés qui ne sortent pas, citons, outre le fantomatique Alien Resurrection, le troisième épisode de la série des Chevaliers de Baphomet (Broken Sword). On sait que le jeu a été prévu, on sait qu'il est en préparation, on sait qu'il pourrait sortir en 00. Euh, pardon, en 2000. Mais comment, quand (précisément), qui, dont, où, lequel ? Autant de questions qui rendront nos lecteurs fous, car la réponse suit, mais loin, loin, très loin. Et puis, n'oubliez pas que la vérité est ailleurs. Hum, page 64, peut-être...

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
WORMS ARMAGGEDON	TEAM 17	OUI	FIN D'ANNÉE
G-POLICE 2	PSYGNOSIS	OUI	NOVEMBRE 99
FIFA 2000	EA SPORTS	OUI	OCTOBRE 99

g

n Resident

dd-on de

Saissac (11)

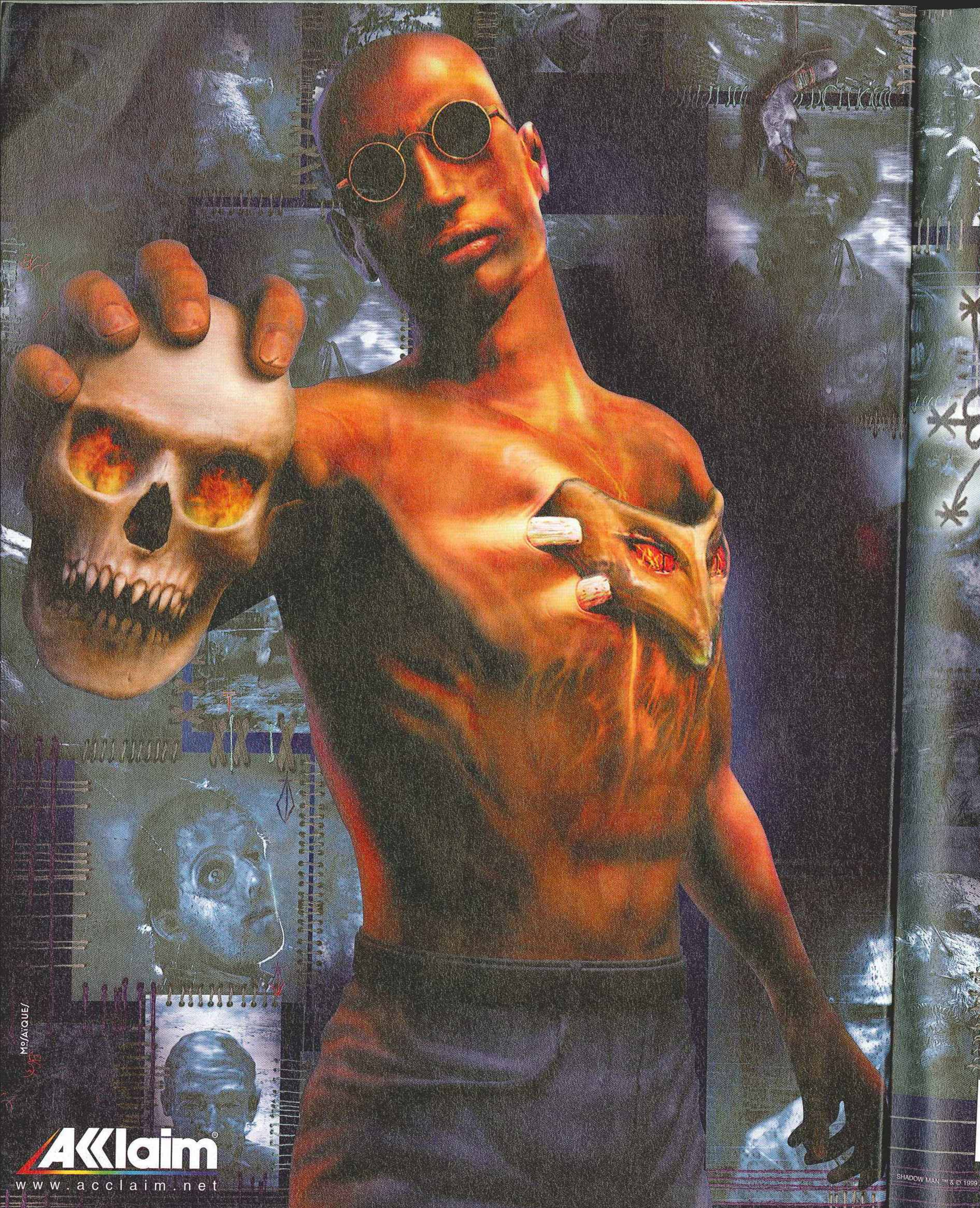
e.
n
les
Shock.
ner des
le propose
seront
llets ?
ur dans
z encore
ra pas le
à
e.
u Japon,
ous avez
sachez que
le même
n certain
ans être vu.
l'ici

tteurs

n, le troisième
n sait qu'il est
précisément),
loin, loin, très

ORTIE

9


Acclaim
www.acclaim.net
NINT
SHADOW MAN ™ & © 1999 Acclaim Enter

éditorial



«Juger est synonyme d'être injuste» paraît-il. C'est une pensée de Nietzsche. C'est aussi souvent une réflexion que partagent de nombreux éditeurs de jeux. Après un début d'année plutôt paisible, pour ne pas dire carrément morne, on assiste, une fois encore, à une arrivée groupée des jeux. On le devine, il va y avoir de la casse. Car on le sait aujourd'hui, il n'y a plus de place pour les productions juste moyennes. Il faut être bon ou ne pas vendre. C'est un peu le «marche ou crève» du business du jeu vidéo. Sans le savoir, ce sont les joueurs qui jugent et sanctionnent. Pour les séduire, pour vous séduire, tous les moyens seront donc bons. Alors, pour ne pas être déçu et investir judicieusement votre argent, soyez attentif et prudent. De notre côté, nous le serons aussi.

Jean-François Morisse

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16.
Promevente 0 800 19 84 57
Gérants Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Fabrice Plaquevent.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps/oscamps@club-internet.fr.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse morisse@club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini trazom@club-internet.fr.
Secrétaire de rédaction Edwige Nicot.
Correctrice : Viviane Fitas.
Secrétariat Laurence Geuffroy.
Ont participé à ce numéro Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Dave Martinyuk, François Tarrain, Julien Chièze, François Donatien, Sonia Jensen, Michaël Sarfati et Vladimir Sebanski.

LA MAQUETTE

1er rédacteur graphique Christophe Gourdin assisté de Sonia Caron.
Maquette Yohan Meheu, Hervé Drouadène et Joseba Urruela.
Correcteur photographique Stéphane Leclercq.
Illustrateur Pi XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Chargé de clientèle Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Assistante de publicité Vanessa Gabriel (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Directrice de promotion Emmanuelle Delachaux.
Responsable de promotion Eric Trastour.
Assistante de promotion Hélène Chemin.

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Dépôt légal à parution.

Photogravure Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture X-Files © Sony C.E. © Fox Interactive
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction/animation : Frédéric Garcia.
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Nous tenons à remercier : Fleur Breteau, Richard Brunois, Steve Odic, Agnès Rosique, Annabel Verrier, Anne Vaganay, Sophie d'Alméras Stéphanie Petit et Ness.

Pour contacter la rédaction redplay@club-internet.fr.

MAGAZINE

e HACHETTE -
C au capital de
taire-gérant,
8391341526.
uble Omega,
le Luron
rret Cedex
meuble Delta,
TSA 51004 -
rret Cedex
: 01 41 34 87 99.
1 55 63 41 16.
0 19 84 57
Fabrice Plaquevent.
nt Pascal Traineau.
E FILIPACCHI
SNEY COMPANY
SA).
ublication
event.

CTION

rédaction
@club-internet.fr.
-François Morisse
nternet.fr.
oint Nourdine Nini
nternet.fr.
on Edwige Nicot.
viane Fitas.
nce Geuffroy.
ce numéro
Gregory Szriftgiser,
ançois Tarrain,
cois Donatien,
aël Sarfati et
panski.

JETTE

Christophe Gourdin
a Caron.
an Meheu,
Joseba Urruela.
ographique
clercq.
xx@club-internet.fr

ICITE

Claudine Lefebvre
37 25)
Antoine Tomas
36 93)
é Vanessa Gabriel
37 28)

OMOTION

promotion
Delachaux.
otion Eric Trastour.
on Hélène Chemin.

NNEMENT

41 16

parution.
duction réservés.

a, Compo Imprim
Graphique membre
ote-Prenant.
nsport Presse.
marque déposée et
Sony Computer
ent Inc.
a couverture
ony C.E.
ractive
un CD-Rom gratuit
re qui ne peut être
rément.
15 PSNEWS,
Frédéric Garcia.
dge Interactive.

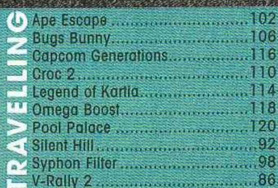
sés dans ce magazine
indicatifs.

cier : Fleur Breteau,
, Steve Odic,
nnabel Verrier,
phie d'Alméras
it et Ness.

la rédaction
-internet.fr.

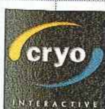
GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N°33 JUILLET-AOÛT 1999







DRIVER

En incarnant Tanner, un flic chargé d'infiltrer le syndicat du crime, vous allez devoir accomplir une série de missions où vous aurez à faire preuve de vos talents de pilote pour vous sortir des rues étroites de Miami, des collines tourmentées de San Francisco, des immenses avenues de Los Angeles, ou encore des embouteillages de New York avec à vos trousses toute la police de la ville.

Une course-poursuite haletante en pleine ville :
toutes les patrouilles de la ville sont à vos trousses !

Une véritable intrigue à rebondissements :
le premier jeu de course totalement scénarisé (44 missions différentes)

Un environnement totalement réaliste :
4 villes fidèlement reproduites




GT INTERACTIVE SOFTWARE
FRANCE

PC
CD

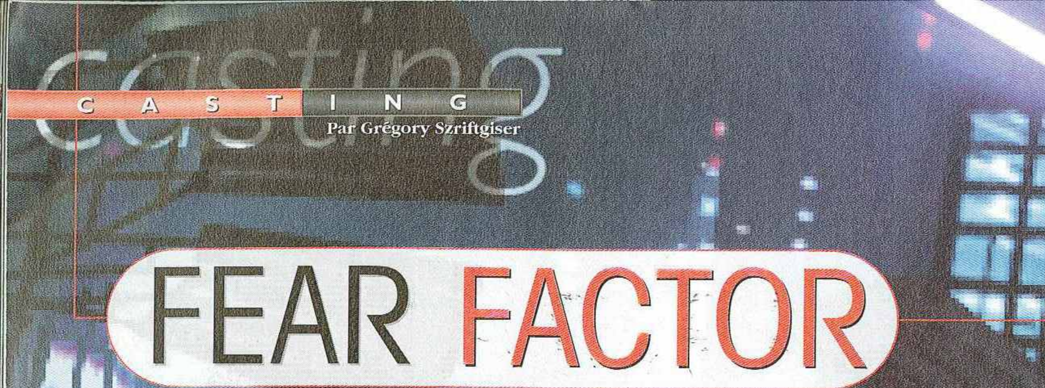
REFLECTIONS

PlayStation

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
* 2,23 F/min

Europe 2

Par Grégory Szriftgiser



FEAR FACTOR

L'HABIT QUI FAIT LE MOINE ?







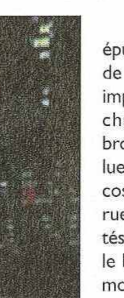




Editeur : Eidos - Disponibilité : novembre 99

On vous avait prévenu, Fear Factor fait partie des titres que l'on suit de près ! Comme nous avons pu rejouer à une pré-version, dans des conditions nettement plus calmes qu'à l'E3, c'était l'occasion d'en reparler...





Tokyo, la fin du millénaire. Un véhicule au design épuré survole la ville. Les cahutes en tôle, au bord de l'eau, cèdent vite la place à des bâtiments plus importants, mais sans que l'atmosphère générale ne change. La ville est un tout, plongé dans un brouillard constant, régulièrement déchiré par les lueurs multicolores des néons. On devine sa faune cosmopolite, qui en cette heure tardive hante les rues étroites pour faire de la nuit le théâtre d'activités plus ou moins sombres. A l'intérieur du véhicule bleu et blanc, deux individus échangent quelques mots, une arme automatique en main.

AMBIANCE !



S'il est possible de courir en tirant des deux mains en même temps, la fluidité des actions n'est pas encore au rendez-vous.

«On doit juste récupérer la fille. Les affaires des Triades ne nous concernent pas. Qu'ils se fassent des sales plans, c'est leur problème», dit la fille. Brune, les cheveux courts et les yeux brillants, elle paraît sûre d'elle. Son interlocuteur, un homme d'une trentaine d'années, mal rasé et vêtu d'un vieux pull vert à col roulé, hoche la tête, l'air interrogateur. «T'inquiète pas, Glas, j'en n'ai pas pour longtemps. Tiens, là, la plate-forme d'atterrissage». L'hélicoptère futuriste décélère et s'approche de sa destination. Il se pose sur le flanc d'un immeuble, en silence. «Fais gaffe, quand même, Hana», fait l'homme. La fille ouvre la portière, descend, la referme sans dire un mot, puis s'avance sur la plate-forme d'une démarche féline révélant des formes généreuses, moulées dans une combinaison noire et mauve. Un gigantesque conduit d'aération projette son haleine fétide en contrebas, la lumière se reflétant régulièrement sur les énormes pales tournant au ralenti. Se dirigeant vers un interrupteur, Hana adresse un dernier regard à Glas, qui lui rend son salut en hochant la tête. La plate-forme amorce alors sa montée, tandis que la mercenaire sort son automatique du holster dorsal. Ce soir, c'est la fête chez les Triades.





UN MIX RÉUSSI

Fear Factor accroche immédiatement le joueur. Le graphisme si particulier, à la fois proche de Ghost In The Shell, de Blade Runner et d'Akira, y est incontestablement pour beaucoup. Le début de l'aventure en dit à la fois assez et peu, histoire d'appâter. Lorsque les premières images du jeu se sont animées sur le plus grand téléviseur de la rédaction, la





Comme au cinéma

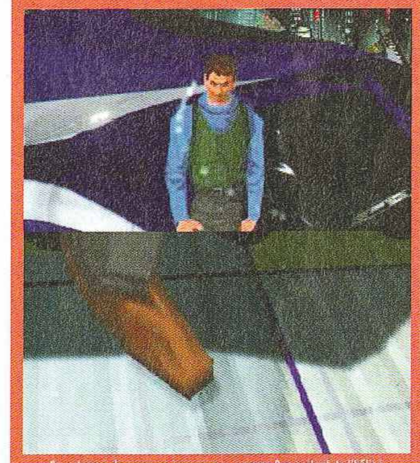
C'est de plus en plus courant désormais, Fear Factor utilise le moteur du jeu pour conter son histoire grâce aux cutscenes temps réel. Mais vu le design du jeu, cela donne tout de suite un cachet particulier de dessin animé japonais. Et ça rend bien !



Pour annoncer une scène d'action, par exemple



Créer l'effet de surprise, comme ici Hana qui se retrouve avec le canon sous le nez !



Pour donner du corps au personnage, comme Gas sortant de l'hélico et écrasant sa cigarette.



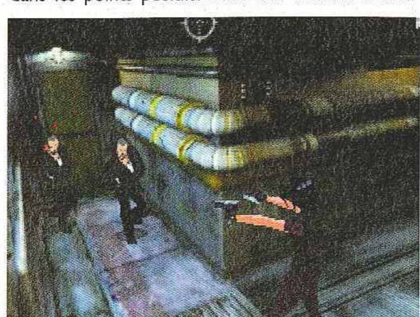
Ou carrément pour des scènes uniques comme cette roquette qui vous est destinée !


Cette porte peut être ouverte en utilisant la carte d'accès récupérée sur un des gardes. La main en bas indique l'interaction possible.

réaction fut instantanée : tout le monde s'est décollé de son siège pour voir de plus près la chose ! Pari réussi pour les designers de Fear Factor, ils frappent dans le mille du premier coup. Les personnages sont charismatiques, l'approche graphique inédite et les décors vivants. Vivants comme jamais ! Habitués que nous sommes à évoluer dans des lieux ou peu de choses se passent, finalement, Fear Factor fait tout drôle, avec ses vapeurs mouvantes, ses lumières changeantes et cette activité perpétuelle dans le ciel et dans les rues. Ça bouge de partout, comme dans un film, et pour cause : tous les décors sont des films ! L'effet est saisissant et suffit à distinguer ce qui aurait pu n'être qu'un jeu d'action/aventure classique de ses prédécesseurs. Pour le reste, il est encore très tôt pour se prononcer, bien entendu, mais après avoir dégusté la dizaine de minutes que durait cette démo du jeu, nous avons pu mettre certaines choses en lumière. Du bon et du moins bon...

MALADRESSES ET TRAITS DE GÉNIE

Commençons par ce qui nous a déçus : la maniabilité. Diriger Hana comme on le souhaite est parfois très difficile et l'ensemble manque encore de fluidité, notamment lors des phases d'action. Il est clair que les développeurs n'ont pas encore trouvé le juste milieu, car s'il leur est impossible d'adopter le même système que Resident Evil, ils s'en sont tout de même trop éloignés. Pourquoi ne pas procéder comme dans Résident Evil, dont le concept, avec ses caméras fixes, est si proche ? Tout simplement parce que Fear Factor permet au joueur bien plus de choses. Et nous basculons là dans les points positifs. Dans leur volonté d'offrir une action variée au joueur, les concepteurs ont inclu une foule de mouvements particuliers. Le personnage peut se déplacer accroupi, en pas chassés, en marchant, en courant, ou même à pas de loup. Cette dernière possibilité, le «sneak mode», fait un peu penser à Metal Gear Solid. Il sera ainsi possible de s'approcher d'un adversaire distrait et de l'égorger d'un mouvement net au couteau ! Mais ce ne sera pas aussi évident non plus : le Fear Factor est là pour ça. Lorsque le danger est proche, ce facteur augmente, votre cœur se met à battre la chamade et si vous tardez à vous calmer en tuant votre cible, vous aurez tôt fait de vous faire remarquer. Ce qui force le joueur à procéder rapidement, et non à prendre bien soin de se disposer idéalement derrière un individu, quitte à prendre plusieurs secondes ! La jauge de Fear Factor apparaît à l'écran lorsqu'elle se remplit uniquement, comme le reste des informations du jeu. Autre idée brillante s'il en est, qui permet de ne pas polluer les images sans arrêt. Ainsi, lorsque vous pouvez actionner un mécanisme, une porte, ou que vous changez d'arme ou utilisez une clé, tout ceci n'apparaît que lorsque c'est nécessaire. Le reste du temps, place aux graphismes haut de gamme !

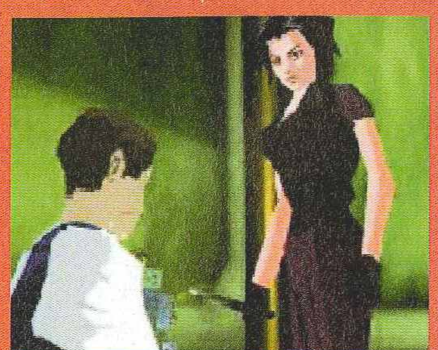


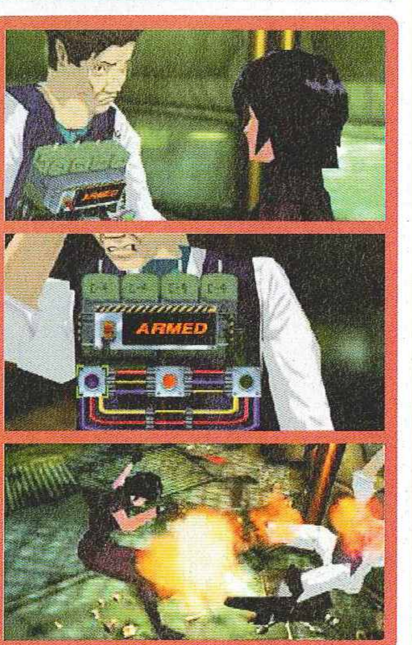
UNE AVENTURE PROMETTEUSE

Mis à part ce problème, certes très gênant, de maniabilité, Fear Factor s'annonce sous les meilleurs auspices. Le scénario paraît alambiqué à souhait, puisque dès les premières minutes du jeu, ce qui semblait être un simple boulot de récupération pour mercenaire bien entraîné semble déjà se compliquer... La réalisation est originale et l'ambiance très réussie. Les développeurs ont encore le temps de trouver leurs marques pour résoudre les problèmes actuels, et nul doute qu'ils le feront. En tous les cas, nous attendons la suite avec impatience, et attendez-vous à trouver très vite un reportage complet sur Fear Factor dès notre prochain numéro ! Nous ne laisserons plus tranquilles les développeurs de Kronos, basés à Los Angeles...

Un peu de jugeote

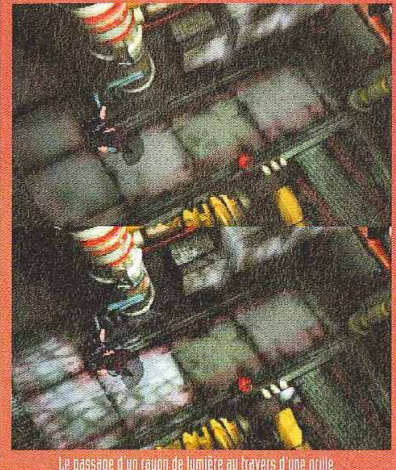
Le premier puzzle auquel vous serez confronté dans Fear Factor est assez costaud : il s'agit de désamorcer la bombe qui entoure le buste de ce malheureux. Pour vous, c'est un double gain : non seulement vous évitez de sauter avec mais, en plus, il devrait vous révéler certaines informations sur des complications inattendues...





Des décors vivants

Comme nous le disions plus haut, et dans le dernier numéro, les décors de Fear Factor sont des FMVs, des vidéos. Cela permet d'avoir des décors infiniment plus vivants que les simples images d'un Resident Evil, par exemple.


Le passage d'un rayon de lumière au travers d'une grille, comme ici, devient vite plus crédible.


Ou plus simplement, les flammes et explosions d'un décor dans lequel le personnage évolue.





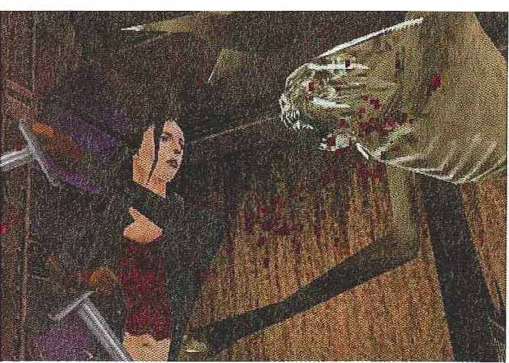
NIGHTMARE CREATURES 2



Editeur : Kalisto - Disponibilité : hiver 99

POLITIQUEMENT INCORRECT ?

Kalisto, la jeune société bordelaise, s'apprête à nous livrer une nouvelle version de son jeu d'action Nightmare Creatures. Un jeu d'ambiance, pour les plus aguerris.



Une héroïne particulièrement classe pour ce second volet.

Petit rappel historique

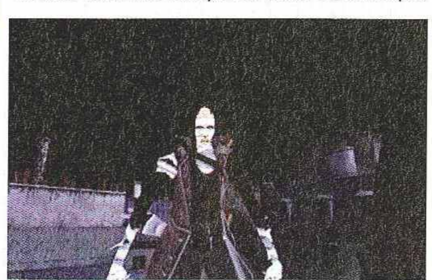
Avant de devenir Kalisto, le studio de développement de Nicolas Gaume s'appelait Atreide Concept. C'était en 1990. Quatre ans plus tard, Atreide Concept rejoint le puissant groupe Pearson. Nicolas Gaume et son équipe bossent alors pour Mindscape. Atreide change d'appellation et devient Mindscape Bordeaux. En novembre 96, après deux années de collaboration et suite aux nombreux problèmes de Mindscape aux Etats-Unis, Nicolas Gaume décide d'investir pour racheter la société au groupe Pearson. Vive l'indépendance ! C'est la naissance de Kalisto Entertainment, dont le siège se situe à Bordeaux. Depuis, la compagnie a ouvert des bureaux aux Etats-Unis, au Japon, en Grande-Bretagne et emploie plus de 200 personnes dont la moyenne d'âge ne dépasse pas 26 ans (en plus, elle recrute !). Parmi les productions marquantes du studio, on retiendra surtout Nightmare Créatures, Ulimate Race (PC) et Dark Earth (PC) qui ne devraient pas tarder à voir le jour sur Play. Enfin, pour votre culture personnelle, sachez que Kalisto est le nom d'une maîtresse de Zeus transformée en ours par Héra, suite à une crise de jalousie. Ah, les femmes...

Mine de rien, ça faisait bientôt presque un an que Kalisto n'avait pas donné signe de vie. Depuis le très décevant Cinquième Elément pour être précis. En effet, hormis l'annonce de l'ouverture d'une «antenne» à Paris et une prochaine entrée en Bourse, pas grand-chose à se mettre sous la dent. Apparemment, l'équipe de Nicolas Gaume travaillait dans le plus grand secret sur la suite de Nightmare Creatures, l'un des rares, pour ne pas dire le seul, bon beat'em all (= j'avance, je frappe, j'avance, je frappe) de la machine. Il faut dire qu'à l'instar du shoot'em up (= j'avance, je tire, j'avance, je tire), ce genre un peu vieillot, limite primitif, n'attire plus vraiment les foules.

GLAUQUE ET GORE

Mais pour relancer un gameplay moribond, il suffit parfois d'avoir quelques bonnes idées. Si Nightmare Creatures mixait un peu timidement scènes de «bourre-pif» et éléments de recherche, ce second volet promet d'être un peu moins primaire. La superficie des lieux sera effectivement deux fois plus vaste et les «puzzles» plus élaborés. Un équilibre qui devrait permettre de briser la monotonie inhérente au style. La trame scénaristique, elle, reste identique. Il s'agit toujours de pourchasser l'infâme Adam Crawley et de combattre sa horde de mutants pustuleux. Seul changement : l'action se déroule non plus à l'époque Victorienne mais de nos jours, dans les quartiers pouilleux de New York, Paris, Prague et dans la campagne anglaise. En outre, NC 2 proposera une quinzaine de niveau, trente nouvelles bestioles gothiques, du black metal bien crasseux en guise de fond sonore et deux nouveaux personnages à incarner. Rachelle Donnerty, un agent des services secrets britanniques vraiment charismatique et Wallace... un psychopathe accoutré comme un dévot SM et armé d'une énorme hache ! Mouais, franchement, s'identifier à un dégénéré mental, vous trouvez ça cool, vous ? Ça sent la provoc' gratuite à pleine narine. Bien sûr, bourre-pif oblige, nos deux «héros» disposeront de combos dévastatrices, de fatalités ultra gores, pourront utiliser de nombreuses armes et lancer une bonne dizaine de sorts. Sinon, comme le veut la coutume, du côté de Kalisto, on nous annonce un moteur 3D révolutionnaire, avec des effets graphiques à se crever les yeux de bonheur à coup de cuillère à dessert, et un nouveau système d'animation hyper réaliste... On a hâte de voir ça.



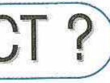




Petite nouveauté : il sera possible de déclencher des fatalités.







CT ?



s de pourchas-
nbattre sa hor-
ement : l'action
rienne mais de
x de New York,
glaise. En outre,
niveau, trente
ack metal bien
et deux nou-
nelle Donnerty,
niques vraiment
hopathe accou-
d'une énorme
ifier à un dégé-
ous ? Ça sent la
n sûr, bourre-pif
ont de combos
, pourront utili-
une bonne di-
la coutume, du
un moteur 3D
hiques à se cre-
e cuillère à des-
ation hyper réa-





En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 10 jeux d'un seul coup et d'un seul !!

VOS RENDEZ

1 LES DÉMONSTRATIONS

Tous les mercredis et samedis un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.



DÉMONSTRATION
MERCREDI 7 JUILLET
SAMEDI 10 JUILLET



Attention chef d'œuvre !! Le jeu de rallye à découvrir absolument en magasin !!

DÉMONSTRATION
VENDREDI 16 JUILLET
SAMEDI 17 JUILLET



Une totale immersion 3D pour des missions d'espionnage aux actions de folie !!

DÉMONSTRATION
MERCREDI 21 JUILLET
SAMEDI 24 JUILLET







Ramenez à l'aide d'un filet à papillon géant des singes échappés d'un jardin zoologique !

DÉMONSTRATION
MERCREDI 28 JUILLET
SAMEDI 31 JUILLET

SILENT HILL — SILENT HILL



Laissez-vous emmener dans une aventure en 3D captivante et déstabilisante ! Une expérience que vous n'oublierez pas.

2 LE PLUS GRAND SALON INTERNATIONAL DU JEU VIDEO

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO — E3™

Assistez à la diffusion d'un reportage unique et exclusif sur l'événement de l'année ! l'E3, le plus grand Salon International du jeu vidéo. Découvrez toute l'actualité du jeu vidéo à venir !

En partenariat avec Fun Radio. Le Salon de l'E3 s'est tenu à Los Angeles du 13 au 15 mai 99

LE REPORTAGE EST DIFFUSÉ PLUSIEURS FOIS PAR JOUR DANS TOUS LES MICROMANIA À PARTIR DU 1ER JUILLET

MICROMANIA — La Mégacarte

La Mégacarte

Gratuite avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES (Ouvert le dimanche)
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Étoile - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS (Ouvert le dimanche)
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens 75002 Paris
Métro Richelieu Drouot - RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - C. Ccial Velizy 2
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN C. Ccial St-Quentin
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines Tél. 01 30 43 25 23

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - C. Ccial Les 4 Temps
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA PARINOR C. Ccial Parinor
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Ccial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Epine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Ccial Créteil Soleil
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

95 MICROMANIA CERGY - C. Ccial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Ccial Nice-Etoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14.

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

31 MICROMANIA TOULOUSE Carrefour Portet/Garonne
31127 Portet/Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER C. Ccial Le Polygone
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

Micromania : partenaire du 1er Festival International du Jeu Vidéo • Parc du Futuroscope • 3 au 17 juillet 99 • Renseignements : Tél. 05 49 49 59 59
Venez élire le jeu du Millénaire en participant à l'élection du Cyber d'Or !

FUTUROSCOPE ON GAMES



Micromania : partenaire du l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanche.

V

VOT
DE L

Certes, il es
mais le petit plu
ses propres critè
Jouable aussi bie
sous les cuisses o
avec des ventous

*Offre valable jusqu'au 31
250 F en remboursement dif
d'achats et des codes barre
(voir détails de l'offre en ma

59 MICROMANIA R
C. Ccial Auchan Roncq - 59

78 MICROMANIA PLA
C. Ccial Grand-Plaisir - 7837

44 MICROMANIA NANTES
C. Ccial Beaulieu - 44000 Nantes - Té

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place d'Arc - 45000 Orléans -

45 MICROMANIA METZ SE
C. Ccial Semecourt - 57280 Metz Sem

51 MICROMANIA REIMS C
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cor

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 0

VOUS DE L'ÉTÉ !

VOTRE OFFRE DE L'ÉTÉ !

250 F de réduction sur l'achat de Ridge Racer Type 4 et du volant V3 Racing Wheel





Ceci n'est pas un accessoire comme les autres ! Certes, il est muni d'un volant (normal) et d'un pédalier, mais le petit plus c'est qu'il permet de régler la sensibilité selon ses propres critères ET de les sauvegarder dans l'appareil ! Jouable aussi bien en analogique qu'en digital, il se pose sous les cuisses ou bien s'accroche sur une table avec des ventouses.

**Offre valable jusqu'au 31 Août 99 et dans la limite des stocks disponibles. 250 F en remboursement différé par SCEE sur l'envoi à SCEE des tickets d'achats et des codes barre des produits correspondants (voir détails de l'offre en magasin).*



RECYCLEZ VOS ANCIENS JEUX ET DÉCOUVREZ LES NOUVEAUTÉS !

Micromania reprend* vos anciens jeux PlayStation.

** Voir les conditions en magasin.*

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

LES MICROMANIA

59 MICROMANIA RONCQ Nouveau
C. Ccial Auchan Roncq - 59223 Roncq

78 MICROMANIA PLAISIR Nouveau
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir - Tél. 01 30 07 51 87

44 MICROMANIA NANTES
C. Ccial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

45 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT Nouveau
C. Ccial Semécourt - 57280 Metz Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

94 MICROMANIA BERCY 2 Nouveau
C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont

54 MICROMANIA NANCY Nouveau
C. Ccial Saint-Sébastien - Rez-de-Chaussée - 54000 Nancy

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Ccial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - C. Ccial Cité-Europe
62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG C. Ccial Place des Halles
Niveau Haut - Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

75 MICROMANIA EOLE Nouveau
Gare St-Lazare - RER Eole - 75008 Paris

67 MICROMANIA ILLKIRCH Nouveau
C. Ccial Auchan Illkirch - 67400 Illkirch Graffenstaden

67 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Plle Napoléon - 68110 Mulhouse - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
Carrefour Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS Nouveau
C. Ccial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

21 MICROMANIA DIJON Nouveau
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

67 MICROMANIA MONTESSON Nouveau
C. Ccial Hyper-Montesson - 78360 Hyper-Montesson

74 MICROMANIA ANNECY
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

CARMAGEDDON

UN JEU POLEMIQUE

Editeur : SCI - Disponible en septembre 1999

© SCI











A l'heure où la violence dans les jeux vidéo est montrée du doigt par les censeurs bien pensants, la sortie sur PlayStation du célèbre Carmageddon arrive à point nommé !

Dans la famille des jeux barbares, politiquement très incorrects et systématiquement sujets à polémique, Carmageddon est un cas d'école ! En effet, ce titre issu du monde du PC vous propose de participer à des courses démentes, au volant de bolides customisés à mort. Plongé dans de vastes arènes, vous êtes confronté à une horde de fous furieux n'ayant qu'un objectif en tête : vous anéantir. Pour survivre dans cet enfer barbare complètement déjanté et surréaliste, deux solutions s'offrent à vous. Foncer sur vos adversaires le plus vite possible jusqu'à ce qu'ils explosent en morceaux ! Ça, c'est la technique du gros bourrin décérébré. L'autre alternative consiste à terminer les courses dans le temps imparti, en évitant prudemment les assauts des autres concurrents. Ça, c'est la technique soft. Cependant, dans les deux cas, vous serez systématiquement amené à pratiquer le même « sport » : « l'écrasage » en règle de toutes les créatures vivantes qui pullulent dans les arènes. Enfin... vivantes, c'est un bien grand mot ! Car pour ne pas faire trop réaliste, les développeurs de Carmageddon nous présentent toute cette « chair à pare-chocs » comme une horde de zombis ! Du grand n'importe quoi, donc, limite 28e degrés, humour déjanté, qui ne plaira très certainement pas à tout le monde... Les morts vivants, quant à eux, ont du souci à se faire...



Les véhicules disponibles font dans la variété ! Ici, un dragster confronté à un bulldozer. Vitesse contre puissance...

POUR PUBLIC AVERTI

Ben oui, Carmageddon ne fait pas dans la dentelle. Au volant de votre caisse, vous écrasez, renversez, démembrez les morts vivants que vous croisez. Transformées en bouillie informe, ces « victimes » vous feront gagner de l'argent (pour booster votre véhicule) et surtout vous rapporteront de précieuses secondes qui viendront s'ajouter au chrono fatidique. Simple, défoulant et efficace. Car, dans Carmageddon, l'ambiance des courses est véritablement survoltée. Les accidents succèdent aux carnages et la pression ne baisse jamais d'un cran. De l'arcade pure et dure, sans aucune fioritures. C'est cru, primaire et dénué de toute finesse... Mais pas de tout intérêt. Pour peu que vous accrochiez au style décalé, vous apprécierez les nombreux modes de jeu, la tripotée d'armes aux effets dévastateurs et les tonnes de véhicules hétéroclites que vous pourrez piloter. Par contre, si le concept de Carmageddon vous semble trop malsain, nous vous invitons à passer votre chemin. Car, jusqu'à preuve du contraire, personne ne vous obligera à y jouer ! Vous voilà prévenu.



Les carambolages se succèdent à un train d'enfer dans une ambiance survoltée !



Cette voiture est la première que vous pourrez conduire. Par la suite, vous en gagnerez de nombreuses autres.



Certains circuits donnent lieu à de monstrueuses cabrioles complètement surréalistes.

Des problèmes de distribution

Il semblerait que la sortie de Carmageddon en France soit quelque peu problématique. Malgré les changements apportés au titre (les zombis remplacent toutes autres formes de créatures), personne ne semblait, dans l'Hexagone, pressé de voir débarquer le produit, en plein cœur de la polémique sur la violence dans les jeux vidéo. A ce jour, Carmageddon est bien isolé, personne ne s'y intéressant vraiment. Conclusion, le titre devrait être difficile à trouver lors de sa sortie, s'il parvient à sortir un jour en France !

RAINBOW SIX

TAKE TWO DANS LA LIGNE DE MIRE

Editeur : Take Two Interactive - Disponibilité : septembre 99

La libération est enfin proche ! Rainbow Six ne devrait désormais plus tarder à arriver en boutique. L'occasion pour nous de nous essayer à une nouvelle version du jeu.





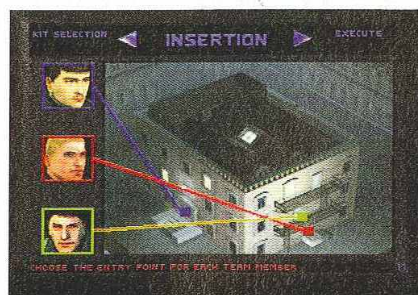
Les phases de préparation se limitent au choix de l'équipement et des hommes.



Ce jeu, adapté d'une nouvelle de Tom Clancy, demeure encore à l'heure actuelle l'une des productions les plus tripantes de la ludothèque PC (je sais de quoi je parle, je passe mes nuits dessus !). Aussi l'annonce par Take Two Interactive du portage Play de cette simulation de forces spéciales ne pouvait que nous réjouir, les jeux de ce genre étant bizarrement sous-représentés sur PlayStation. En effet, hormis le fantastique mais trop court Metal Gear Solid, vous ne trouverez sur le marché aucun produit équivalent. Take Two Interactive tient donc entre ses mains un concept novateur qui, exploité avec talent, peut apporter un gros plus à une logithèque un chouïa redondante.

CORRIGEZ LE TIR !

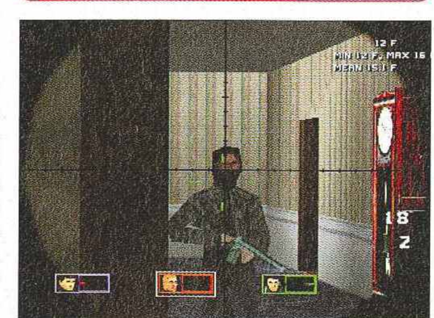
Nous profitons de l'envoi de cette pré-version pour tirer le signal d'alarme. D'accord, le jeu n'est prévu que pour septembre ; théoriquement, la marge de progression reste donc assez importante mais quand même, il faudrait vraiment manquer de feeling pour ne pas voir que cette adaptation 32 bit porte les stigmates du navet ludique. La particularité du jeu PC était de mixer des éléments de stratégie militaire avec des phases d'assaut flippantes. Malheureusement, dans cette version PlayStation, une bonne partie de l'aspect tactique semble être purement et simplement passée à la trappe ; à savoir toute la phase de préparation qui consistait à «programmer» vos escouades en déterminant les points de cheminement de vos hommes et la coordination de leurs actions (genre : attendre, faire sauter une porte, lancer une grenade aveuglante). Trop sophistiqué pour une simple PlayStation ? Trop compliqué pour le grand public ? Résultat, on se retrouve avec un bête doom-like dont la seul originalité est de vous donner la possibilité d'alterner entre trois commandos à n'importe quel moment de la mission. Hum, hum. A ce stade du développement, le bilan technique n'est guère plus optimiste. Les développeurs ne donnent à aucun moment le sentiment de maîtriser les routines 3D d'une machine arrivée à maturité. Textures sommaires, moteur de jeu d'un autre âge, modélisation grotesque... Rainbow Six n'est que l'ombre de lui-même. Autre point noir, la jouabilité. Comme Ape Escape, R6 exploite les deux sticks analogiques. L'un sert à se déplacer vers l'avant, l'arrière et à straffer (déplacement latéral), l'autre à viser. Difficile de ne pas s'emmêler les pattes. D'autant que la lenteur de réaction des sticks et leur imprécision n'arrangent pas vraiment les choses. Il reste un peu moins de quatre mois pour corriger tous ces défauts. Sans vouloir être pessimiste, j'en connais qui vont avoir des grosse valises sous les yeux.





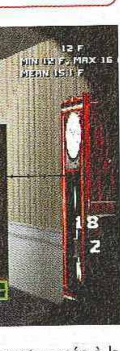
Des perf' inégales

Take Two interactive développe et distribue des jeux sur à peu près toutes les plates-formes existantes : PC, PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast. Basé à New York city (yeah !), la compagnie possède des bureaux un petit peu partout sur la planète bleue, à savoir en Grande-Bretagne, en France, en Australie et au Japon. L'éditeur s'est illustré ce mois-ci sur PC avec une simulation de la même trempe que Rainbow Six, Hidden & Dangerous, que l'on souhaite voir adapté sur PlayStation 2 (d'ici là, remarquez, on a le temps !). Sur PlayStation, la carrière de Take two est un peu plus bancale. L'éditeur oscille entre le pas très bon (Gran Theft Auto) et le bon sans plus (Monkey Hero).



IRE

s jeux sur à peu
tion, Nintendo 64,
ompagnie possède
te bleue, à savoir
e et au Japon.
ne simulation de
Dangerous, que
ici là, remarquez,
Take two est un
s très bon (Gran



ment passée à la
préparation qui
des en détermi-
os hommes et la
: attendre, faire
aveuglante). Trop
n ? Trop compli-
se retrouve avec
alité est de vous
rois commandos
sion. Hum, hum.
n technique n'est
rs ne donnent à
riser les routines
urité. Textures
âge, modélisation
nbre de lui-même.
me Ape Escape,
es. L'un sert à se
fer (déplacement
as s'emmêler les
tion des sticks et
nent les choses. Il
our corriger tous
niste, j'en connais
es yeux.



es d'une nouvelle génération
ine. Ils détiennent un dange-
Le Syphon Filter. PSX

OM TOM

EN CENTER
Général Leclerc
2.08.03.03

ION CENTER
120m²
Vieux Sextier
0 82 22 61

EAUROUX
e de la Poste
4.60.86.97

NTIN CENTER
l'Hôtel de Ville
4.57.43.19

Tél : 03.44.60.07.79
Tél : 04.50.58.49.11
Tél : 05.46.74.13.56
Tél : 04.90.56.61.21
Tél : 03.87.02.96.00
Tél : 02.40.22.60.15
Tél : 03.21.28.45.45
Tél : 03.24.57.43.19
Tél : 03.88.22.54.81
Tél : 05.62.44.92.92
Tél : 05.59.64.18.66
Tél : 03.82.53.51.11
Tél : 04.50.71.69.02
Tél : 03.25.73.11.28
Tél : 04.75.56.72.90
Tél : 03.27.47.30.60
Tél : 02.97.42.60.60

Tél : 02.43.70.37.45
Tél : 04.76.65.96.27

Tél : (2) 514 67 37

Tél : 022.940.03.40
Tél : 022.800.30.50
Tél : 022.700.83.83
Tél : 022.980.07.80
Tél : 021.329.04.14
Tél : 022.363.03.09
Tél : 027.323.83.55

DES PARTENAIRES
AGASINS EN SUISSE
079.212.08.80

Tél : 05.96.63.12.13
Tél : 02.62.41.98.24

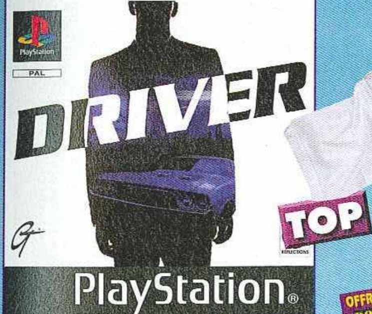
Après le succès phénoménal de V-Rally, goûtez aux sensations uniques de conduite de V-Rally 2. Réalisme poussé à l'extrême, pilote et co-pilote animés, déformation et encrassement des voitures en temps réel... ! PSX



OFFRE(1) EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions
+1 CARTE MEMOIRE
OFFERTE

PlayStation **369F**





790F

DUAL SHOCK

DUAL PACK
CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 MANETTE
ANALOGIQUE VIBRANTE

OFFRE(1) EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions
+1 CARTE MEMOIRE
OFFERTE

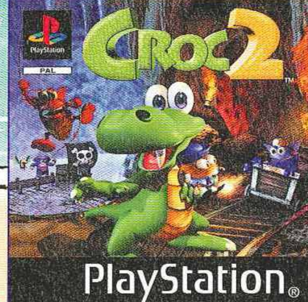
MEMORY CARD 1 Meg



En incarnant Tanner, un flic infiltré dans la mafia, vous devrez faire preuve de vos talents de pilote pour vous sortir des rues étroites de Miami, des collines de San Francisco, des immenses avenues de Los Angeles, ou encore des embouteillages New-Yorkais... PSX

OFFRE(1) EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions
UN TEE-SHIRT
OFFERT
AUX 500 PREMIERS ACHETEURS

TOUT L'ÉTÉ PLUS DE 10 000 CADEAUX A GAGNER



OFFRE(1) EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions
UN TEE-SHIRT
OFFERT
AUX 1000 PREMIERS ACHETEURS

Depuis que Croc a été banni pour une autre dimension, le village des Gobbos s'ennui. Aidez-le à repartir dans de nouvelles aventures ! PSX



SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offres valables dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles
Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

(1) Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.

Par Julien Chièze

SHADOW MADNESS
N'EST PAS SQUARESOFT QUI VEUT

Editeur : Sony C.E. - Disponible en octobre 99

Un nouveau RPG en préparation ? Cela constitue toujours un événement. Dommage pour ce titre, il n'arrivera chez nous qu'un mois avant Final Fantasy VIII.



Les invocations et autres sorts magiques ne comptent pas parmi les plus beaux admirés sur PlayStation.



Des décors parfois splendides mais qui restent la plupart du temps assez vides.



Depuis l'apparition du colosse Final Fantasy VII, les trois lettres R.P.G. valent désormais de l'or. Et pourtant, avant la reconnaissance, la traversée du désert fut longue. Sur console, la plupart ou en tout cas les meilleurs Role Playing Games (ou jeux de rôles) proviennent du pays du Soleil Levant. Premier obstacle pour une exploitation en Occident : la traduction ! Second obstacle : le système de jeu longtemps considéré comme trop complexe pour nous, occidentaux. Bref, si Sony n'avait négocié avec Squaresoft pour publier son titre et si ce dernier n'avait pas connu un tel retentissement (vous remarquerez tout de même qu'on a juste loupé les six premiers épisodes), eh bien je ne serais probablement pas là à écrire ces quelques lignes concernant Shadow Madness, l'un des premiers RPG PlayStation made in U.S.A. En effet, aux Etats-Unis, le phénomène est assez similaire et le succès de FFVII a entraîné une déferlante RPG sans précédent. Flairant la bonne affaire, les éditeurs américains se sont engouffrés dans le filon. Les Californiens de Crave Entertainment sont les premiers à dégainer avec une tentative évidente de copie de FFVII. L'essentiel, c'est de participer, non ?



SQUARE DOIT BIEN RIGOLER

Les habitants du paisible monde d'Arkose vivaient en paix et en harmonie avec la nature, jusqu'au jour où une terrifiante ombre vint voiler les cieux. A partir de cet instant, la folie frappa progressivement chaque être et rares furent ceux qui parvinrent à échapper à cette subite malédiction. Bien évidemment, le sort de l'humanité repose sur Stinger, le pirate au look craignos que vous incarnez. Mise en bouche on ne peut plus classique. Autant vous prévenir immédiatement, Shadow Madness ne révolutionnera pas le genre.



La caméra souvent distante rend les actions aussi peu dynamiques et encore moins dramatiques.



L'abbaye où vous trouverez indications et soins gratos n'a pas été oubliée. Un classique.

D'un point de vue esthétique tout d'abord, la beauté de certains décors en pré-calculé ne nous fera pas digérer le look général vraiment étrange. Tout le monde n'a pas la chance de posséder le talent d'un Yoshitaka Amano ou d'un Tetsuya Nomura mais bon, tout de même, le coup du héros robot épouvantail, gloups. En outre, les angles de caméra sont rarement judicieux. Généralement trop distants de l'action, ils offrent certes une vue panoramique mais avouez que manœuvrer des persos aussi grands que des miettes de pain passées au mixeur, c'est limite. Le manque de gros plan limite aussi la dramatique des séquences. Dommage. Bref, si le scénario n'est pas mauvais et l'atmosphère sonore assez envoûtante, a priori, le seul avantage de Shadow Madness sera de précéder la sortie de Final Fantasy VIII en France. Un petit amuse-gueule avant le plat de résistance, en somme.

Crave s'implante

En réaction à la tendance actuelle du regroupement des éditeurs en grandes multinationales, Crave Entertainment fait partie de ces jeunes sociétés américaines qui parient sur l'indépendance et la créativité. Miser sur les labels indépendants peut paraître audacieux, mais cela permet, normalement, de ne pas céder aux sirènes du marketing qui finiront à terme par lasser le public. Fondée en juin 97 à Los Angeles, Crave vient même d'ouvrir son siège européen à Hambourg et des bureaux à Paris et Londres. Notre bon Vieux Continent intéresse donc particulièrement Crave qui nous mijote pour septembre deux jeux PlayStation. Le premier sera un RPG assez classique mais esthétiquement sublime baptisé Jade Cocoon : La légende de Tamamayu, tandis que le second titre, Real Fishing, sera une simulation de pêche ! Ne faites pas les étonnés, nous vous avions prévenus, Crave mise sur la carte de l'originalité.

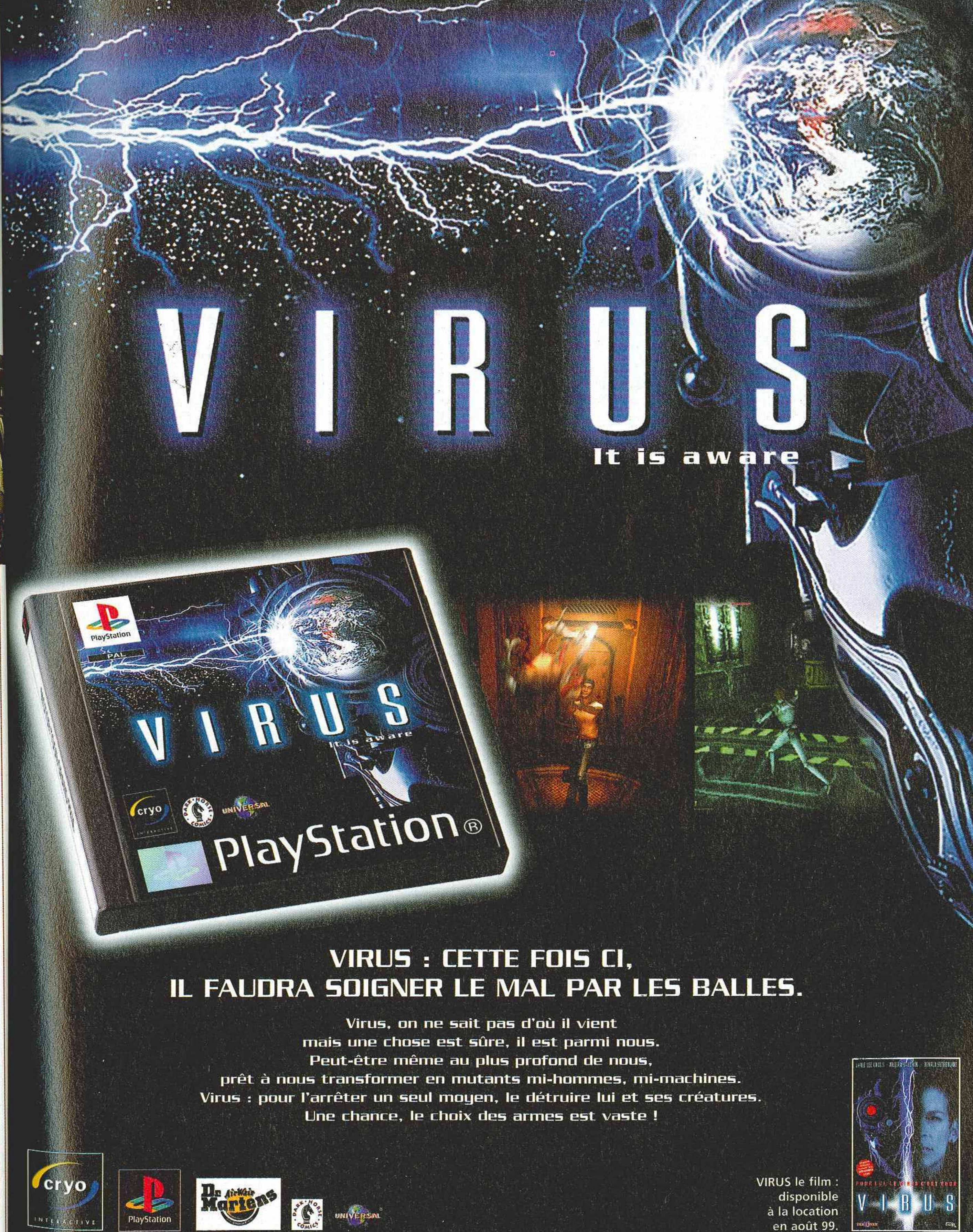
S

ome to the Kar
tuary, friends.

s gratos n'a pas été

out d'abord, la
calculé ne nous
aiment étrange.
de posséder le
'un Tetsuya No-
coup du héros
re, les angles de
. Généralement
certes une vue
manœuvrer des
tes de pain pas-
manque de gros
des séquences.
est pas mauvais
envoûtante, a
w Madness sera
Fantasy VIII en
avant le plat de

upement des éditeurs
nment fait partie de
sur l'indépendance et
ndants peut paraître
de ne pas céder aux
par lasser le public.
nt même d'ouvrir son
x à Paris et Londres.
particulièrement Crave
jeux PlayStation. Le
sthétiquement sublime
amayu, tandis que le
ation de pêche ! Ne
évenus, Crave mise sur



Par Dave Martinyuk



La vue cockpit limite votre champ de vision. Il faut faire attention aux sons pour deviner si un ennemi se glisse derrière vous.







CENTIPEDE

RETOUR AUX SOURCES

Editeur : Hasbro Interactive - Disponible en septembre 99

Hasbro sur tous les fronts

En plus de gérer avec un talent certain ses licences, Hasbro vient d'annoncer qu'il ajoutait une section sport à son catalogue de titres. A l'instar d'Electronic Arts avec sa gamme EA Sports (dont le succès rend manifestement jaloux), Hasbro espère donc conquérir un public encore plus large et imposer sa marque dans un genre qui peut, effectivement, se révéler porteur. Commentaire de Tom Dusenberry, président d'Hasbro Interactive : «Nous pensons qu'il y a une énorme opportunité à développer des jeux de sports qui soient amusants et accessibles pour le joueur moyen. Avec notre approche familiale des choses et les licences que nous possédons, Hasbro est capable de diversifier ce secteur de l'industrie ludique». Parmi les premiers titres annoncés, il y a une simulation de football américain et une autre de Nascar. Le pays cible reste manifestement les Etats-Unis...

Faute d'avoir de nouvelles idées, les éditeurs exploitent le noble patrimoine du jeu vidéo. Dans la série des vieilleries des années 80, je voudrais Centipède.





Le mode arcade de Centipède : voilà qui doit bien occuper un sillon du CD PlayStation. Au moins.

Tout a commencé avec Frogger. Hasbro en a réalisé une nouvelle version en 3D et, miracle, il s'est trouvé que ce titre a fait partie du top 10 des jeux les plus vendus aux Etats-Unis (c'est un peu l'inverse en Europe). On ne pouvait pas s'arrêter en si bon chemin. Suivant les pas humides de notre petite rainette, Centipède subit aujourd'hui la même cure de jouvence. On garde le principe éprouvé du jeu, qui a fait la fortune des gérants de salles de jeu, au début des années 80, et on le remet au goût du jour, avec de la 3D et tout le tralala. En se procurant les licences Atari, Hasbro n'a pas l'intention de s'arrêter là, puisque Qbert, Missile Command, Tetris et même Pong sont d'ores et déjà prévus sur PlayStation. On pourrait appeler ça de la suite dans les idées. Ou encore du recyclage intensif. Ou du génie marketing. C'est selon...



ET SI LA SIMPLICITÉ PAYAIT ?

Rappelons rapidement le principe de Centipède. Vous pilotez un vaisseau, la scène est vue de haut, et vous devez tirer sur une espèce de chenille géante qui descend vers le bas de l'écran. Voilà. La version qui nous est proposée aujourd'hui est un tout petit peu plus complète et intéressante. D'abord, il y a deux modes de jeu : arcade et aventure. L'arcade fait dans le minimaliste puisqu'il vous propose de jouer au Centipède original. Pour les nostalgiques. Le mode aventure se révèle, pour sa part, un peu plus intéressant. Là, vous vous retrouvez dans un monde en 3D où les ennemis peuvent arriver de n'importe quelle direction. Votre «shooter» (le vaisseau que vous conduisez) se déplace avec rapidité et possède une fréquence de tirs assez impressionnante. Il n'en faudra pas moins pour venir à bout des tas d'insectes qui viennent vous assaillir. Le but ultime reste toujours de détruire la chenille géante qui évolue sur l'écran, mais il y a également des araignées qui se jettent sur vous ou encore des insectes volants qui larguent des bombes. Trois vues différentes sont disponibles. L'une d'elles, en vue cockpit, vous place au cœur de l'action. Curieusement, on se prend assez vite au jeu. Les tirs sont précis et il y a une vraie pression. C'est là que l'on se dit que les principes les plus simples ont parfois du bon. Serais-je nostalgique ?





d'annoncer qu'il
ectronic Arts avec
), Hasbro espère
e dans un genre
Dusenberry, prési-
opportunité à dé-
pour le joueur
e nous possédons,
). Parmi les pre-
et une autre de

enture. L'arcade
us propose de
es nostalgiques.
sa part, un peu
rouvez dans un
vent arriver de
ooter» (le vais-
ce avec rapidité
sez impression-
ur venir à bout
assaillir. Le but
chenille géante
également des
encore des in-
nbes. Trois vues
d'elles, en vue
ction. Curieuse-
u. Les tirs sont
C'est là que l'on
ples ont parfois

Par Dave Martinyuk

PLANE CRAZY

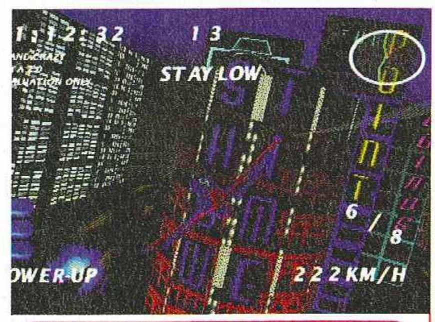
Editeur : Project Two Interactive - Disponibilité : septembre 99

ÇA PLANE POUR MOI

Le nom de Project Two Interactive est loin d'être populaire. Et pour cause, l'éditeur néerlandais n'a jusqu'ici proposé que de rares jeux sur PlayStation. Plane Crazy vous emmène dans les cieux pour y tester vos aptitudes de pilote.



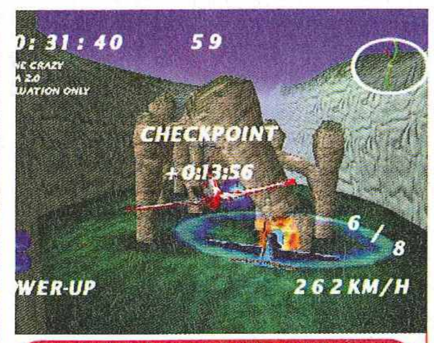
En restant au ras du sol, vous devez souvent faire face à davantage d'obstacles. Oups, attention !



Evoluer dans la ville réclame un grand sang-froid. Il fait ici nuit noire et seuls les néons des immeubles vous permettent de vous guider.

Les voyages de presse ont cela de rafraîchissant, c'est qu'ils vous dépaysent. Imaginez. Un vol Paris-Amsterdam. 50 minutes. Un peu comme si on prenait le métro. L'hôtel, avec sa chambre déjà réservée. Un large sourire à la dame suffit à me faire remettre la clé. Et puis voilà qu'un bus arrive. Nous sommes tout de même là –mes confrères journalistes venus de toute l'Europe et moi-même– pour voir un jeu. Il faudra une bonne heure et demie pour arriver à la base militaire de Gilze Rijen (c'est presque aussi dur à prononcer que Szriftgizer, tiens), les embouteillages hollandais valant parfois ceux de Paris. A l'intérieur d'un grand hangar, on nous présente enfin le jeu. Ce sera rapide. On passe ensuite aux choses sérieuses avec les vrais avions. Assis à l'arrière d'un vieil appareil de la Royal Dutch Air Force (quand même), j'ai pu diriger l'appareil pendant quelques minutes alors que nous étions en l'air. Les mains crispées sur le manche comme si ma vie en dépendait –ce qui était un peu le cas– j'ai, ma foi, passé un agréable moment.

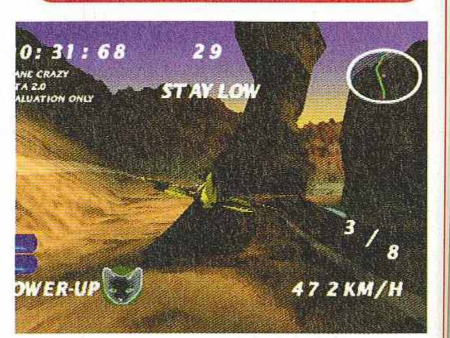
Quelque 24 heures plus tard, et après douze heures de sommeil, me voilà assis sur un banc, en face des canaux d'Amsterdam. Les canards barbotent, le soleil luit à la surface de l'eau et un vendeur de hot-dog surexcité beugle quelques chansons entraînantes dans mon dos. Je me sens enfin en bonne condition pour vous parler de ce qui nous intéresse : Plane Crazy…



Vous pouvez tirer sur de nombreux éléments du décor. Là, un énorme pic rocheux s'écroule sous un de vos tirs.



Certains décors sont assez jolis, mais nous ne sommes pas là pour faire du tourisme, restez concentré.

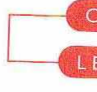


UN JEU D'ADRESSE AVANT TOUT

Plane Crazy nous était présenté dans sa version bêta 0.2. Autrement dit, il n'était pas terminé. On peut toutefois affirmer, sans peur de se tromper, que ce titre joue totalement la carte de l'adrénaline et de la vitesse. Celle de la simplicité aussi. Ici, les courses s'effectuent toujours dans des décors tourmentés, encombrés, et vous obligent souvent à passer dans des passages aux parois étonnamment étroites. La difficulté consiste à être assez adroit pour éviter tous les obstacles. C'est aussi simple que cela… dans le principe. Dans les faits, cela se révèle beaucoup plus difficile. Un bout d'aile traîne un peu négligemment ? Boum, l'avion se cogne contre une paroi, vous perdez son contrôle et il vient encore s'abîmer sur la paroi opposée. Cette imitation plutôt réussie - et très frustrante - de la boule de flipper a une









MOI



...mmes pas là pour
...té

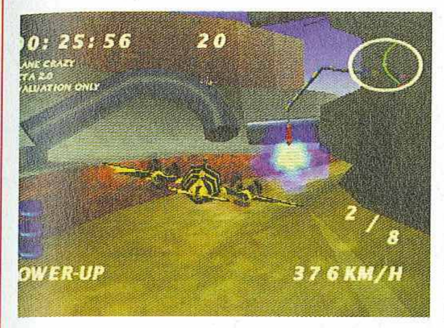


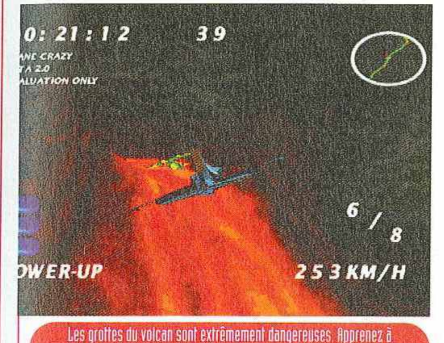
...ESSE

...T



...nté dans sa ver-
...était pas termi-
...sans peur de se
...lement la carte
...se. Celle de la
...es s'effectuent
...ntés, encombrés,
...asser dans des
...ent étroites. La
...ez adroit pour
...aussi simple que
...es faits, cela se
... Un bout d'aile
...Boum, l'avion se
...us perdez son
...mer sur la paroi
...ôt réussie - et
...le flipper a une





Les grottes du volcan sont extrêmement dangereuses. Apprenez à réfréner vos envies d'appuyer sur l'accélérateur.

conséquence immédiate : l'explosion. On en vient à trouver cela assez désespérant mais le temps passant, l'habitude affine les réflexes et l'on se surprend à jouer beaucoup mieux. Il faut toutefois faire preuve d'une attention de tous les instants. Lorsque vous rasez le sol - ce que le jeu vous oblige à faire la plupart du temps - vous devez anticiper constamment sur les obstacles qui se dressent sur votre chemin : troncs d'arbres, pics rocheux, bâtiments... sans oublier les concurrents adverses bien sûr. Rester plus haut dans les airs se révèle souvent plus prudent, mais vous raterez également pas mal de bonus. Vaut-il mieux être sage ou téméraire ? Le challenge veut que vous soyez plutôt du genre à jouer les têtes brûlées...

CIBLE VISÉE : LES 13-18 ANS

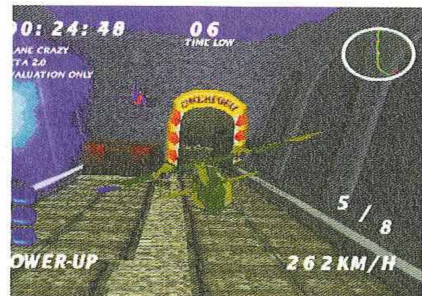
Plane Crazy est un jeu simple. Dans son concept et dans sa forme. Ce titre réclame presqu'exclusivement de l'adresse, et rien d'autre. Il y a bien quelques subtilités, mais elles

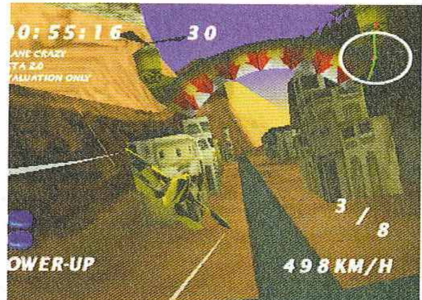




ne sont pas nombreuses (par exemple, il est possible de tirer sur certains éléments du décor pour les faire tomber : cela modifie l'aspect de certains passages). Au niveau des décors, Plane Crazy fait dans l'invraisemblable melting-pot : décors naturels de montagnes, grottes emplies de coulées de lave, buildings qu'il faut éviter alors qu'il fait presque complètement nuit... C'est incroyable tout ce qu'on peut se permettre dans le monde du virtuel.

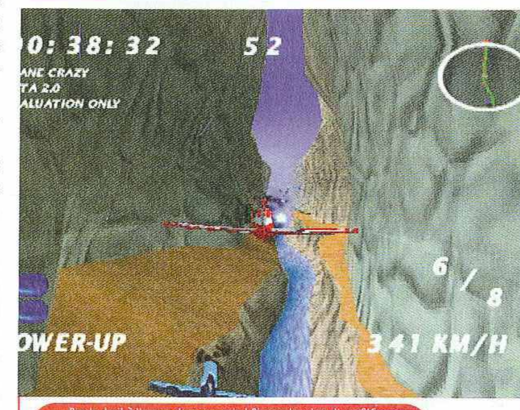
Il faut être adepte de vitesse, d'esquives et de chronos à battre pour apprécier pleinement Plane Crazy. Sans cela, force est d'avouer qu'on le trouve de peu d'intérêt... Ce titre reste malgré tout convivial lorsqu'on se fait à sa jouabilité, et l'on s'y réessaye avec plaisir. Et puis, il y a les petits détails qui font toute la différence, comme la possibilité de modifier la couleur des différentes parties de votre avion. On appréciera également tout particulièrement les musiques, souvent originales et enlevées, qui rythment les parties avec brio. Un mode deux joueurs est prévu, mais pour le moment uniquement via le link, assez curieusement. Voilà, vous en savez désormais autant que moi. Je n'attends plus que la version test du jeu pour le faire essayer à mon petit frère (ndlr : ne te sens pas obligé de le ramener à la rédaction, Martinyuk) et voir ce qu'il vaut vraiment...



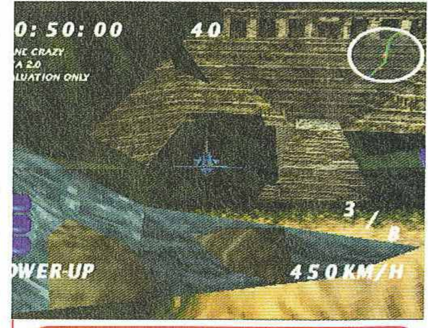


Project Two Interactive

Project 2 est un éditeur assez curieux. Les jeux qu'il décide de distribuer sont souvent dûs à des développeurs peu ou pas connus. Pour Plane Crazy, c'est Inner Workings (super pas connu), pour Dodgem Arena c'est Lost Boys Interactive (!), pour Ark of Time c'était Ice... On a comme l'impression que la société prend un malin plaisir à sortir de son chapeau magique des noms que personne ne connaît. Cette volonté de découverte, de renouveau, et la prise de risques qui en découle sont plutôt louables. Néanmoins, il faut bien reconnaître qu'il est rare de trouver un tout jeune développeur avec suffisamment de talent pour que son premier jeu soit un hit. En cela, les choix de Project 2 ne sont peut-être pas toujours judicieux. La chance sourit toutefois parfois aux audacieux, alors nous verrons bien ce que l'avenir leur réserve...

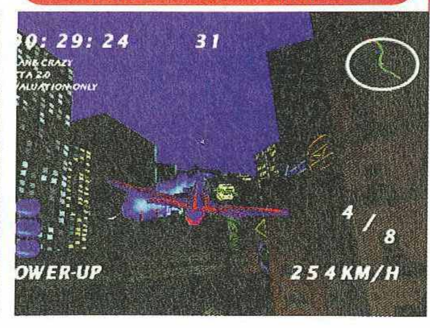


Pas le droit à l'erreur dans ce ravin ! Si vous touchez d'un côté ou de l'autre, l'avion s'écrase !



A vous d'éviter les obstacles et d'emprunter les bons passages. Se tromper, c'est se crasher.

Un vol de nuit pour le moins périlleux. Il faut avoir des yeux de lynx pour ne pas de prendre un bâtiment de plein fouet !



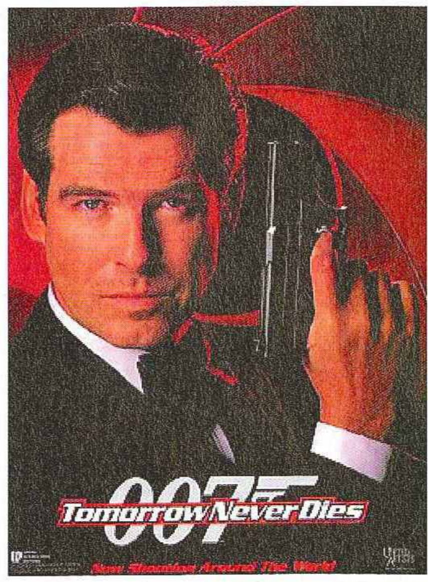
Par François Donatien

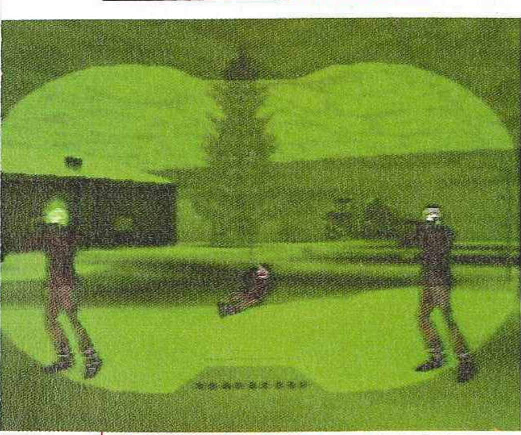
JAMES BOND

TOMORROW NEVER DIES

Editeur : MGM Interactive - Disponible en août 99

James Bond fait ses premiers pas sur PlayStation. Une sortie particulièrement attendue pour un jeu qui n'est pas sans faire songer à Syphon Filter.



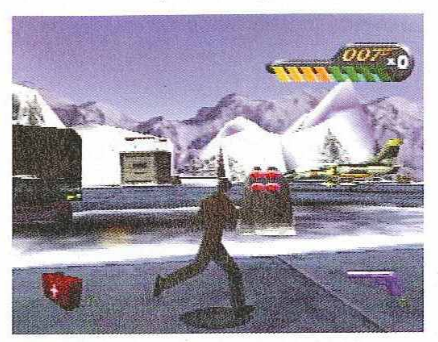

Les jumelles infrarouges, indispensables pour repérer vos ennemis dans la nuit.

James Bond Tomorrow never dies, traduisez Demain ne meurt jamais, on commence à le connaître. Sans l'avoir jamais vu ou presque. Toujours par bribes, par extraits, comme si James Bond était pudique ou vraiment secret pour un agent... secret. La première fois, c'était en avril 1998 (cf. PlayStation Magazine n°19). A l'époque, nous avions titré «Attention jeu Top Secret». Car difficile d'imaginer plus secret que ce jeu de la Metro Goldwyn Mayer Interactive tant le titre s'est alors fait désirer tout en disparaissant progressivement pour réapparaître en mai dernier, lors du salon E3 à Los Angeles. Une conclusion s'impose : difficile de coincer Bond. Pourtant, à quelques semaines de la sortie de ce produit dans l'Hexagone, on commence à ensavoir un peu plus sur l'agent secret le plus élégant de la planète.

COMME À LA TÉLÉ

La MGM utilise avec raison les licences de ses films. Sans doute est-ce pour cela que le scénario de Tomorrow Never Dies se calquera sur celui du long-métrage. Toute cette histoire commence donc lorsqu'une frégate de sa très gracieuse Majesté britannique se retrouve perdue dans les eaux territoriales chinoises. Les Chinois hurlent au scandale alors que les britanniques bredouillent de timides excuses sans comprendre ce qui se passe. Ce qui pourrait être le point de départ de la troisième guerre mondiale va devenir la nouvelle mission de Bond, James Bond bien sûr. Pour cette 18e aventure au cinéma, Pierce Brosnan prêtait ses traits au très smart agent secret. Pour le jeu, exit Pierce, c'est désormais à vous de jouer. Allez, on se regarde dans un miroir, on esquisse un sourire, on fait son regard de chien battu et zou, mieux que le beau Pierce ! Où est passée Teri Hatcher, alias madame Superman, James Bond Girl de cette épisode ?

Au travers 14 niveaux d'un jeu d'action plutôt varié, il vous faudra découvrir le rôle joué par Elliot Carver, roi des Médias et psychopathe de chez Monsieur Psychopathe à ses heures perdues, dans cette histoire militaro-politique. De leur côté, les Chinois mèneront aussi l'enquête et Wai Lin, agent





Une fusillade explosive. Le jeu semble plus pêchu que le film.



James et les jeux vidéo

Tomorrow never dies est, curieusement, la première apparition du célèbre agent du MI6 sur PlayStation. Si Solid Snake (Metal Gear Solid) et son créateur Hidéo Kojima avaient tenu à lui rendre hommage, James Bond n'avait jusqu'ici pas déchaîné les passions sur PlayStation. Sans doute la MGM ne s'était-elle pas décidé à céder les droits d'exploitations pour sa superstar en smoking ? Pourtant, James Bond avait été, par le passé, vedette de quelques jeux dont le plus connu sera sans doute GoldenEye (chez Nintendo), autre adaptation d'un film de la célèbre saga inspirée de l'œuvre de Ian Fleming. Alors, en attendant le prochain James Bond intitulé The World is not enough (le monde n'est pas suffisant) avec Sophie Marceau et une éventuelle adaptation en jeu par la suite, les Jamesbondophiles ne manqueront sans doute pas cette pièce de collection sur PlayStation.


La difficulté,



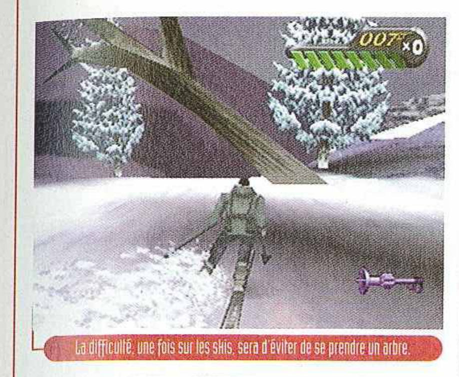
de choc et d
joueur d'incar
l'autre de ces

DE L'A

Dans le je
nombreux lieu
qui s'en souvie
aussi skier ou
ne de gagdets
Q et, comme p
utiliser un fusi
sbires maléfiq
presque dans le
core plus dans
leur jeu compa
vous ne vous pr

Vu à la tro
Lara Croft dans
donc les niveau
miers éléments,
Syphon Filter (à
de la série des J





La difficulté, une fois sur les skis, sera d'éviter de se prendre un arbre.





Un effet de transparence plutôt bien pensé qui permet au joueur de voir ce qui se passe devant lui.

de choc et de charme, sera aussi de la partie. Au joueur d'incarner, en fonction des niveaux, l'un ou l'autre de ces personnages.



DE L'ACTION, DE L'ACTION, DE L'ACTION

Dans le jeu, outre l'histoire, on retrouvera de nombreux lieux déjà présents dans le film (pour ceux qui s'en souviennent encore !). Bond et Lin pourront aussi skier ou conduire une voiture, utiliser une dizaine de gagdets préparés avec amour par l'irrésistible Q et, comme pour Gabriel Logan dans Syphon Filter, utiliser un fusil à lunette pour se débarrasser des sbires maléfiques d'Elliot Carver. On se croirait presque dans le film ! Histoire de vous immerger encore plus dans l'aventure, les développeurs ont rendu leur jeu compatible avec le Dual Shock. Si avec ça vous ne vous prenez pas pour un petit James Bond...

Vu à la troisième personne (comme peut l'être Lara Croft dans Tomb Raider), James Bond arpentera donc les niveaux, armes au poing. Au regard des premiers éléments, le titre n'est pas sans faire songer à Syphon Filter (à moins que Syphon Filter ne s'inspire de la série des James Bond ?), avec une maîtrise technique plus sûre et quelques idées originales visant à varier l'action (scènes à ski). Toutefois, rien ne dit que le titre de la MGM parviendra à égaler, en termes d'intérêt, le jeu surprise de 989 Studios. Cela même si le titre bénéficie, c'est une chose appréciable dans l'univers des jeux inspirés de film, d'un développement particulièrement long. Une chose est sûre, MGM Interactive ne souhaite en aucun cas bâcler le travail. Une attitude raisonnable à une époque où le marché du jeu vidéo n'accepte aucun titre moyen (Astérix d'Infogrames devant être l'exception qui confirme la règle). Les joueurs sont devenus exigeants. James Bond a ses fans et ils ne pardonneront sans doute pas que leur idole ne soit pas l'objet d'une adaptation digne de ce nom.







James Bond est à l'épreuve des balles. Avec près de 20 films à son actif, le personnage ne craint plus rien...

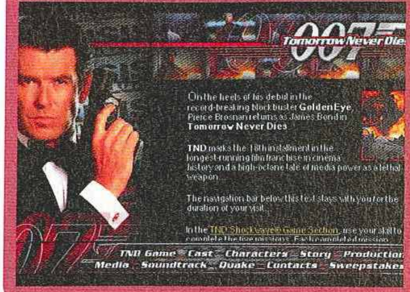
Bond sur le Net

Pour ceux qui désirent en savoir plus sur Tomorrow never dies, le film, un site Internet lui est exclusivement consacré. On y trouve une foule de renseignements ! Un site entier consacré au jeu vidéo ne devrait pas tarder à voir le jour. La MGM interactive, de son côté, ne parle que peu de ce nouveau produit. Sans doute faudra-t-il attendre la rentrée pour en voir plus sur le Net.

http://www.tomorrowneverdies.com/bondmain.html

et

http://www.mgm.com/cgi-bin/cgi/interactive.html



Par François Donatien

SPACE INVADERS

ON PREND LES MEMES...

Editeur : Activision - Disponibilité : novembre 99

Dans la famille des reliques qui ont fait leur temps, je voudrais Space Invaders... 20 ans après, les aliens débarquent à nouveau. Ils n'ont vraiment rien compris la première fois !





1979. Cela fait pile 20 ans. Déjà ? J'ai dû me tromper... A y regarder de plus près, non. 20 ans depuis que Taito, l'éditeur japonais, présentait Space Invaders. Le Moyen Age du jeu vidéo dans toute sa splendeur. Depuis 20 ans, les fameux Invaders en ont vu de toutes les couleurs et ont initié un nouveau genre : le shoot them up ou jeu de tir. Pas la peine d'être un extraterrestre sur la planète jeu vidéo : dans la plupart des cas, ça se termine mal. Heureusement pour E.T., il est tombé chez le gars Spielberg. Sinon, je ne vous raconte même pas dans quel état on l'aurait retrouvé... Space Invaders a le mérite de proposer un concept simple, limite barbare, mais néanmoins aussi fédérateur qu'accrocheur. Les belliqueux aliens menacent de nous envahir afin de nous capturer pour ensuite nous transformer en Human Burger (sans dioxine paraît-il mais on n'y croit pas) et délicieux Caco Laco. N'écoutant que votre courage, vous grimpez donc dans votre super vaisseau de l'espace au canon à plasma ionique à triple pulsation -il faut au moins ça pour se défaire des aliens- pour débarrasser le ciel de ces créatures hostiles. Bien sûr, j'enjolive un peu, là. Il y a 20 ans, il fallait pas mal d'imagination pour deviner tout ça. Surtout le coup des Human Burgers. A l'écran, on se retrouvait avec une série d'aliens géométriques composés de pixels gros comme le poing, le tout avec 4 couleurs, sur fond sonore de «piou ! piou !» dévastateurs. Heureusement, si l'homme n'a que peu évolué, la technique, elle, progresse.

Les coupables sont...

Qui a osé, vous demandez-vous ? Nous aussi, nous nous sommes posés la question. Les développeurs de ce Space Invaders 3D ne sont autres que les très peu populaires en Europe Z-Axis. Vous ne les connaissez pas ? Normal. Fondée en 1994 par David Luntz, la société à développé Pro Foot Contest 98. Avant, la firme n'avait touché qu'à du foot US sur Megadrive (Sega). C'est aussi Z-Axis qui est chargé de l'adaptation en jeu vidéo du film Rollerball pour MGM Interactive. Tout baigne. http://www.z-axis.com/



Un déluge de missiles spectaculaire. On est loin de la version de 1979.



Des boss de taille pour un carnage en règle.



ET DIEU CRÉA LA PLAYSTATION

A la veille de l'an 2000, les gars de Z-Axis (voir encadré), avec la complicité d'Activision, nous proposent une nouvelle version de ce jeu mythique. C'est un peu le principe du : «toi aussi tu t'es éclaté y'a vingt ans sur Space Invaders. Et bien donne-nous tes sous et continue à t'amuser». Histoire de faire passer la pilule, on nous parle de nouveaux bonus de combats, de 100 niveaux, de nouveaux vaisseaux extraterrestres, d'effets en 3D (c'est bien la moindre des choses !) et d'un mode deux joueurs pour blaster l'ennemi avec un camarade. Bon esprit. Le principe demeure quant à lui parfaitement inchangé (c'est la protection du patrimoine culturel, je crois) : des cohortes d'aliens débarquent comme des crétins en haut de l'écran et vous, en bas, n'avez plus qu'à ouvrir le feu. Si les aliens nous regardent en ce moment, ils doivent bien se marrer. Après Asteroids ou Frogger et en attendant Centipede, Q-Bert, Tétris, Pong et Missile Command, tous prévus sur PlayStation avant la fin de l'année, les éditeurs font dans le trip voyage dans le temps saupoudré de 3D, histoire de. C'est amusant ça. Ça l'est beaucoup moins dès que l'on investit 349 francs... Espérons que Hasbro autant qu'Activision auront la bonne idée de proposer ces titres atypiques à un prix attractifs. On ne demande pas mieux que de craquer sur un jeu mythique ancienne génération, encore faut-il rendre la chose un temp soit peu attrayante.

A

ON

de Z-Axis (voir ision, nous pro- e jeu mythique. ssi tu t'es éclaté bien donne-nous Histoire de faire nouveaux bonus uveaux vaisseaux (c'est bien la de deux joueurs rade. Bon esprit. parfaitement in- rimoine culturel, barquent comme us, en bas, n'avez nous regardent e marrer. Après dant Centipede, nmand, tous pré- l'année, les édi- ns le temps sau- amusant ça. Ça on investit 349 ant qu'Activision r ces titres aty- ne demande pas mythique ancien- dre la chose un

Par Jean Santoni

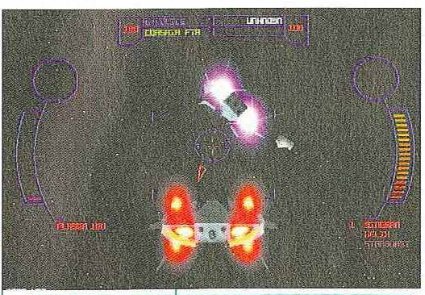



G-POLICE 2

ENCORE UN SIGNE DE VIE

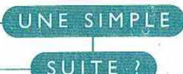
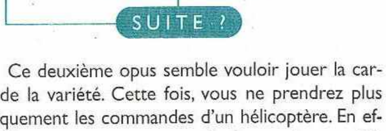
Editeur : Psygnosis - Disponible en novembre 99

Après un succès plus que mitigé en Europe, G-Police fait son come-back. Psygnosis a des raisons que la raison ne connaît point. G-Police 2 renversera-t-il la tendance ?


Des scènes à la Colony Wars pour ce deuxième volet. Why not.

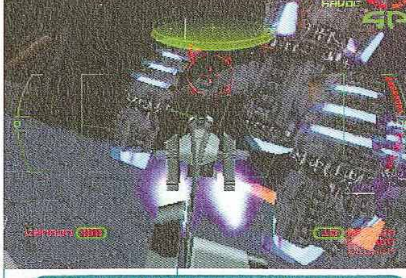


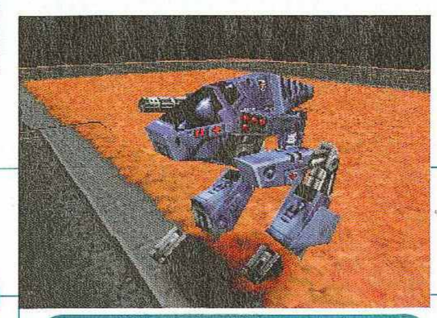
Houlà, doucement ! Haut la pelle, les gars ! N'enterrez pas Psygnosis si rapidement. Non messieurs, la chouette n'a pas tout à fait rendu son dernier souffle. Regardez, elle bouge ses petites ailes déplumées en faisant «hou-hou». L'éditeur a encore plusieurs titres à nous livrer. En attendant Formula One 99 et le très prometteur Colony Wars 3 Red Sun, Psygno compte bien vous faire goûter une dernière fois les joies des opérations de pacification de la G-Police. Une suite destinée principalement aux fans, le premier volet, jeu de tir oblige, n'ayant pas remporté le succès escompté. Il faut reconnaître que la complexité des commandes, la grande difficulté des missions et sa maniabilité délicate n'en faisait pas vraiment un produit adapté au grand public. Rargh ! Pas évident à maîtriser le bougre ! Pour la petite histoire, sachez toutefois qu'il s'est vendu plus de G-Police que de Colony Wars. Les Européens ont, semble-t-il, préféré le cyber-punk crasseux au space opera épique.

UNE SIMPLE SUITE ?

Ce deuxième opus semble vouloir jouer la carte de la variété. Cette fois, vous ne prendrez plus uniquement les commandes d'un hélicoptère. En effet, deux nouveaux moyens de destruction ont fait leur apparition : un Mech (un robot à deux pattes) ressemblant furieusement au ED209 de Robocop et un vaisseau d'interception pour les missions se déroulant dans l'espaaaace. La classe. D'autre part, afin de rendre leur titre un poil plus accessible, les développeurs ont sérieusement revu le niveau de difficulté à la baisse, notamment en élargissant les timings qui étaient un peu trop «just». Un mode tutorial permet également de se familiariser avec les spécificités de chaque appareil ainsi qu'avec les armes dont le nombre est passé de 14 à 25 ! Concernant les missions enfin, vous aurez désormais droit à des objectifs multiples allant de l'escorte à la reconnaissance, en passant par l'interception pure et dure. Voilà pour les nouveautés. D'un point de vue strictement technique, les changements ne sont pas flagrants. La qualité graphique demeure identique et, surtout, le clipping est toujours aussi prononcé. Afin de minimiser l'affichage tardif du décor, les développeurs ont néanmoins trouvé une petite astuce de programmation : le jeu affiche en wireframe (en fil de fer) les éléments du décor les plus lointains. Visuellement, c'est assez déplaisant, mais bon, ça évite de voir apparaître, comme par enchantement, un gratte-ciel devant le nez de son appareil. Comme j'ai la flemme de pondre une phrase de chute intello, on dira que cette suite ne devrait logiquement pas dépayser ceux qui avaient su apprécier le premier volet.


Une distance d'affichage toujours aussi réduite et un niveau technique équivalent à G-Police.


Visiblement, Robocop et Future Cop ont donné des idées aux développeurs.



Wahoo !

Impossible de parler du titre de Psygnosis sans évoquer les cinématiques. Comme dans le premier volet, les images de synthèse de G-Police 2 sont d'un réalisme époustouflant et soutiennent sans difficulté la comparaison avec celles de Final Fantasy VIII. Les mouvements, les expressions des visages sont vraiment surprenants de naturel et contrastent à merveille avec l'univers glacial du jeu. Le tout bénéficiant d'une mise en scène dynamique. Les cinéphiles y verront tout un tas de références cinématographiques : Terminator, Robocop, Outland et bien sûr Blade Runner. A quand des jeux de cette qualité visuelle ? Sur PlayStation 2, qui sait. On peut toujours rêver, non ?












ite et un niveau
ce.



ont donné
s.



niveau de difficul-
gissant les timings
Un mode tutorial
er avec les spécifi-
ec les armes dont
! Concernant les
ais droit à des ob-
à la reconnaissan-
ure et dure. Voilà
le vue strictement
nt pas flagrants. La
que et, surtout, le
cé. Afin de minimi-
développeurs ont
ce de programma-
(en fil de fer) les
ains. Visuellement,
a évite de voir ap-
ent, un gratte-ciel
mme j'ai la flemme
ntello, on dira que
nent pas dépayser
remier volet.



Par François Tarrain

CHOCOBO RACING

LA BONNE NOUVELLE

Editeur : Squaresoft - Disponible cet été

La simulation de karting mettant en scène les Chocobo débarque en France. Une bonne nouvelle qui pourrait en cacher d'autres...

Eh oui, contre toute attente, Final Fantasy VIII ne sera pas le seul titre signé Squaresoft à voir le jour en France ! Le géant nippon serait-il décidé à exporter sur le Vieux Continent un plus large choix de titres issus de son catalogue ? C'est ce que l'on est en droit de penser en voyant débouler Chocobo Racing ! Sachez que ce jeu vous place aux commandes de petits karts pilotés par quelques-uns des plus célèbres personnages de la saga Final Fantasy, dont les adorables Chocobo ! Sur le même principe que Crash Team Racing ou Speed Freaks, vous participez à des courses délirantes, prenant pour cadre des circuits oniriques, bourrés de pièges. A grand renfort de pouvoirs spéciaux, vous devez batailler dur pour remporter la victoire, en infligeant les pires sévices (toutes proportions gardées) à vos adversaires ! Très mignon dans la forme, Chocobo Racing surfe sur la vague des simulations de kart bon enfant, qui commencent à voir le jour sur PlayStation. L'intérêt de Chocobo Racing, c'est de voir Square commercialiser en Europe d'autres titres que les Final Fantasy. Alors, bien sûr, Chocobo Racing n'est pas encore là, il pourrait encore disparaître des plannings, mais la tendance est amorcée. Square pourrait bien devenir un acteur majeur du jeu vidéo en Europe.





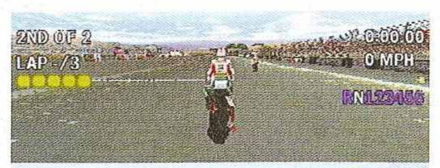


Par François Donatien

CASTROL HONDA
SUPERBIKE RACING

Editeur : THQ - Disponibilité : septembre 99

De la moto sur PlayStation ? Ce n'est pas nouveau, bien que l'on attende toujours le titre événement dans le domaine. Castrol Honda sera-t-il celui-là ?





Un mode de jeu en écran séparé pour permettre à deux joueurs de se « tirer la bourre ».



Une vue guidon pour des sensations fortes. Espérons que l'animation sera suffisamment bonne pour les procurer.

Si, lorsqu'on vous dit que «La nouvelle 900 SS a même gagné 7 chevaux grâce à des profils de cames (ACT d'admission et d'échappements) rendus plus méchants pour atteindre les 80 chevaux» vous suivez toujours la conversation, si votre cœur s'emballe lorsqu'on vous parle de F6C ou de 916 SPS et que vos yeux s'allument lorsqu'on vous assure que «les deux compresseurs Magnuson et les deux carbus Weber de 40 mm permettent de faire passer la puissance moteur de 100 à 225 ch», alors Castrol Honda est sans doute fait pour vous. Si vous êtes aussi fan de jeux vidéo, alors le simple non de THQ aura vite fait de vous inquiéter. En effet, c'est à l'éditeur américain que l'on doit la sortie prochaine de ce nouveau titre dédié aux sports mécaniques en général et aux deux roues en particulier. Derrière l'éditeur, un obscur développeur du nom de Interactive Entertainment. Rien de bien rassurant, mais les bonnes surprises existent. Il doit d'ailleurs y avoir un dieu des bonnes surprises. Bon, il ne se bouge pas souvent, surtout ces derniers temps, mais parfois...

POUR SE TIRER LA BOURRE

L'univers des motards est un monde attachant, une véritable fraternité où tout ce qui compte, c'est d'être sur deux roues, de foncer. C'est aussi un peu la philosophie de Castrol Honda Superbike World Championship. On dira Castrol Honda tout court. Monté sur une Honda RC45 (moto vainqueur du Superbike en 1997), vous pourrez participer à un championnat de Superbike au milieu des stars de la discipline. Pour exercer vos talents de pilote, une quinzaine de circuit dont le fameux «Motegi Honda test track», le circuit privé de Monsieur Honda au Japon. Une fois les tracés bien mémorisés, il ne vous restera plus qu'à vous frotter à la vingtaine de concurrents présents au départ. Les plus sages préfèreront le mode deux joueurs en écran séparé (vertical ou horizontal) pour «se tirer la bourre à 250 km/h», pour reprendre une expression pittoresque du monde des motards. Histoire de se convaincre de très grand réalisme du titre, on nous assure que les équipes de chez Honda en personne ont suivi le développement du jeu. Un gage de qualité sans aucun doute, mais un autre gage eut été de confier la conception d'un titre tel que celui-ci à des développeurs ayant fait leurs preuves dans le domaine de la simulation. Bien que la concurrence soit rare à l'heure actuelle sur PlayStation (Moto Racer 2), d'autres titres sont d'ores et déjà en préparation chez la concurrence. On se contentera ici de citer Moto Racer III chez Delphine Software et Supercross 2000, chez Electronic Arts. Les amateurs de deux roues devraient donc, d'ici quelques mois, enfin trouver de quoi les satisfaire sur PlayStation.



Le Mondial Superbike c'est quoi ?

Le championnat du monde Superbike est destiné aux 750 cm^3 quatre cylindres et aux 900 cm^3 bicylindre. Cette compétition oppose principalement les constructeurs japonais aux italiens qui, cette année, dominent le championnat avec leurs Ducati 916 suivies d'assez près par les Honda RC45. Ces machines de moyenne cylindré sont capables depasser la barre des 300 km/h chrono (Haaaarrrggg, ho oui encoreeee) et n'ont quasiment plus rien à voir avec celles que vous pouvez acheter chez les concessionnaires. La saison comprend 16 courses qui se déroulent à chaque fois en 2 manches réparties sur les cinq continents. Je rappelle, pour ceux qui ne le savent pas, que le périph' ne fait pas partie de la liste officielle des circuits et que les stations service n'ont rien à voir avec des stands. J'dis ça pour les deux GSXR qui m'ont fait l'enfer à la porte de St Cloud en revenant de Vincennes... Du côté des 3 pilotes, Carl Forgaty a pris une option sur le titre, en dominant outrageusement cette catégorie, car il faut bien reconnaître que le bougre n'est pas manchot pour ce qui est d'essorer la poignée et taper des freinages d'outre-tombe à faire plisser l'bitume. L'Américain Colin Edwards sur sa RC 45 pourrait bien créer la surprise s'il continue sur sa lancée car ce dernier ne lâche pas l'affaire, ce qui occasionne de belles empoignades avec les deux pilotes officiel Ducati sans oublier son coéquipier Aaron Slight. Pour ceux qui voudraient en savoir plus, vous pourrez retrouver toutes les infos sur Internet ou sur Eurosport qui retransmet intégralement le championnat 99.

Par Pascal Hendrickx



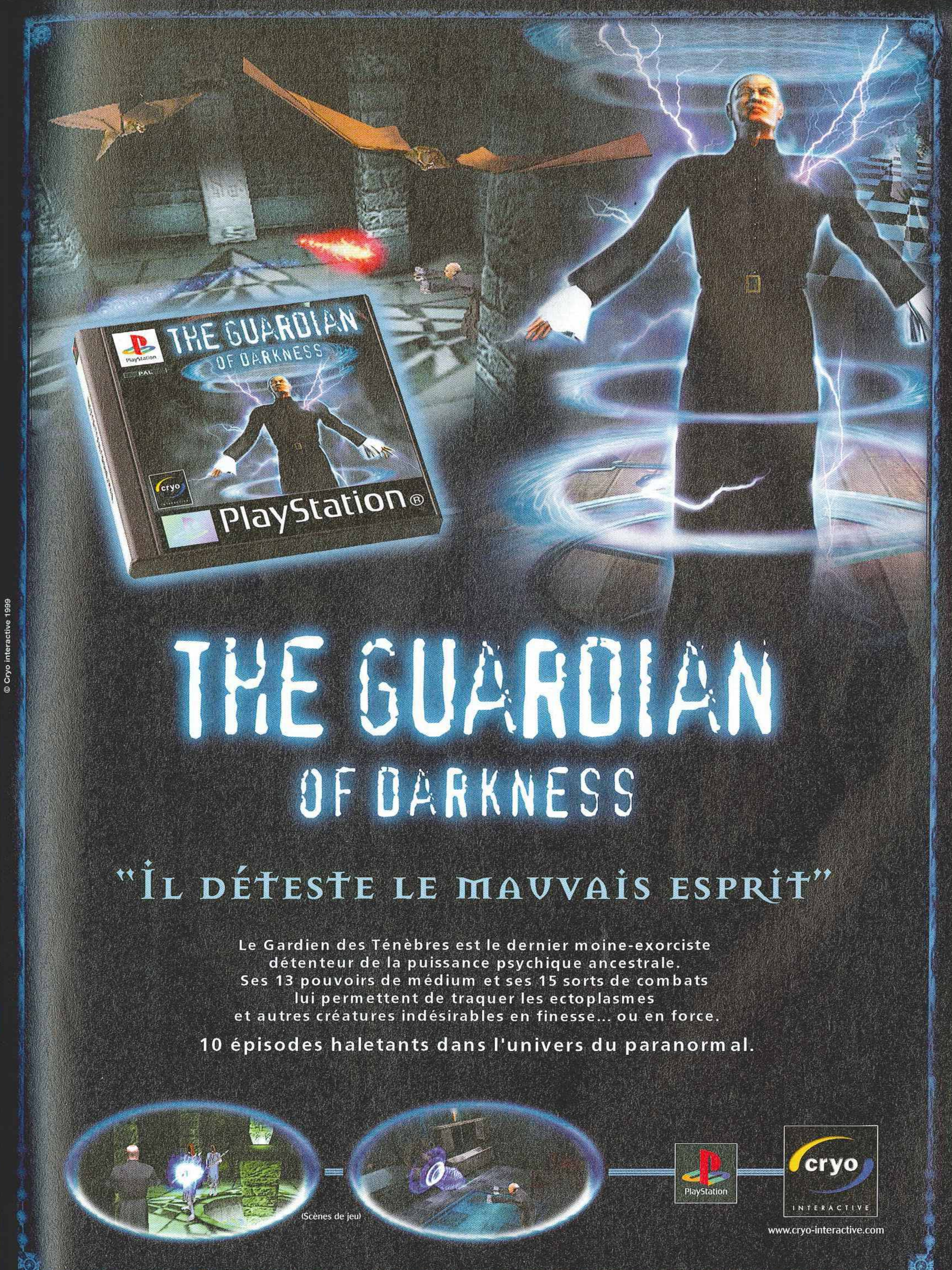
Des courses de nuit où il faudra avoir des yeux de lynx.

2>

préfèreront le
é (vertical ou
à 250 km/h»,
ittoresque du
convaincre de
us assure que
onne ont suivi
de qualité sans
e eut été de
que celui-ci à
reuves dans le
a concurrence
Station (Moto
res et déjà en
n se contente-
hez Delphine
hez Electronic
devraient donc,
r de quoi les

ANO>

eux de lynx.

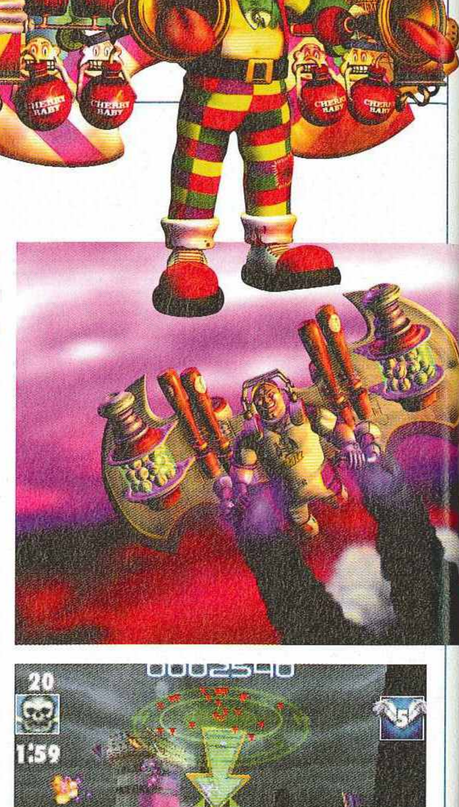


Par Grégory Szriftgiser

AIRONAUTS

TROP DE LIBERTÉ ?

Editeur : Take Two Interactive - Disponible en septembre 99



Le radar et la flèche dorée sont censés aider le joueur à se repérer, mais ils ne facilitent pas grand-chose.

Aironauts part d'une bonne idée : des épreuves diverses dans un espace ouvert, aux commandes d'appareils volants permettant toutes les facéties. Mais sera-t-il jouable ?



Développé par Red Lemon, Aironauts est un titre à l'habillage particulier, mettant en scène des personnages rappelant les vieilles affiches publicitaires américaines des années 50. Visages rougeauds, rondeurs et bananes, haut en couleurs, ils sont les pilotes d'appareils bizarres, à mi-chemin entre le jetpack et le deltaplane. L'ensemble fait très intemporel, avec une technologie qui semble primitive mais fait des miracles. Un cachet, Aironauts en a un, ainsi qu'une bonne idée (des épreuves diverses en «open space»), mais il aurait encore besoin de bien des réglages pour être jouable…



J'COMPRENDS RIEN

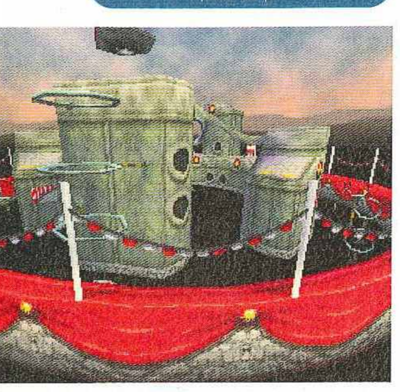
Après avoir choisi votre pilote, qui dispose de 3 caractéristiques (vitesse, agilité et armure) parmi les 8 proposées, vous accédez à une série de 4 épreuves. Franchir une série d'anneaux, shooter une vingtaine de drones ou encore passer par des checkpoints, le tout en temps limité. Une fois ces épreuves bouclées, vous changez d'arène et passez à une nouvelle série. Au total, 60 niveaux sont prévus mais, dans l'ensemble, ceux auxquels nous avons joué sont entachés de gros défauts : une maniabilité hasardeuse (surtout lorsqu'on tente de passer au travers d'une série d'anneaux) et un fouillis particulièrement déconcertant. Il y a des tas d'objets non identifiés qui se baladent, nous tirent parfois dessus sans que l'on puisse s'en rendre compte et l'on arrive même à confondre les drones avec des ennemis, les checkpoints avec les bonus, bref, il devient complexe de s'en sortir. Lorsqu'en plus la réalisation ne semble rien promettre de particulier, difficile de croire au potentiel d'Aeronauts, qui semblait pourtant assez original. Qui sait, peut-être que le manque de fluidité du moteur 3D, une fois réparé, changera bien des choses… En attendant, nous sommes assez sceptiques quant à ce titre qui montrait ses premières photos, il y a bien des mois déjà, avant même que l'on sache quoi que ce soit à son propos. Depuis, on a enfin pu y jouer sans que cela nous ait clairement bouleversés.



Le moins que l'on puisse dire, c'est que c'est fouillis, tout ça !



Les tests de collision avec les anneaux énervent parfois : on est certain d'être passé au travers alors que la machine ne le comptabilise pas.





ueur à se repérer.
ose.

travers d'une
rticulièrement
ets non identi-
parfois dessus
compte et l'on
ones avec des
bonus, bref, il
Lorsqu'en plus
ettre de parti-
entiel d'Aero-
z original. Qui
fluidité du mo-
gera bien des
ommes assez
ontrait ses pre-
ois déjà, avant
soit à son pro-
sans que cela



■ **PARIS et RÉGION PARISIENNE**

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS / GOBELINS — 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013

ASNIERES — 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600

BRUNOY — 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CERGY PONTOISE — 01 30 31 25 25
C.Cial «les 3 fontaine» (au-dessus de la gare RER)
7, Grand Place - 95000

NOGENT s/ MARNE — 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

OSNY-PONTOISE — 01 30 38 48 18
C.Cial de l'Oseraie
Galerie marchande Auchan - 95522

PUTEAUX — 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

■ **PROVINCE**

AIX EN PROVENCE — 04 42 96 19 19
18, rue Paul Bert - 13100

AJACCIO — 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000

NOUVEAU : ANGERS — 02 41 25 23 23
Okaz Mania "Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY — 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS — 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH — 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE — 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

BALLARUC — 04 67 43 64 16
C.Cial Carrefour boutique n° 11 - 34540

BASTIA — 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

BETHUNES — 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay - 62700

BORDEAUX — 05 56 92 85 11
203, rue Ste-Catherine - 33000

NOUVEAU : BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST — 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

CAEN — 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

NOUVEAU : CASTRES — 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100

CHARTRES — 02 37 21 60 50
10, rue de la Poêle Perçée - 28000

COMPIEGNE — 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX — 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE — 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI — 03 27 71 60 70
57, place d'armes - 59500

FLERS — 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100

NOUVEAU : GAP — 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000

GRENOBLE — 04 76 00 08 23
4, rue St-Jacques - 38000

LA ROCHELLE — 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL — 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 — 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS — 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE — 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE — 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT — 02 97 84 87 38
6, place des Halles St-Louis - 56100

LYON — 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

MONTPELLIER — 04 67 92 97 59
C.Cial Le Triangle - Rue Jules Millau - 34000

NANCY — 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NANTES — 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NIMES — 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

NOUVEAU : NIORT
8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS — 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)

PAU — 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN — 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON — 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

RODEZ — 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000

ROUEN — 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont - 76000

ROUEN SUD - TOURVILLE — 02 35 81 16 16
11, C.Cial Carrefour - Gal. marchande - 76410

ROYAN — 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE — 02 51 21 61 68
34, rue des Halles - 85100

ST-BRIEUC-LANGUEUX — 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

NOUVEAU : ST-ETIENNE — 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000

ST-MALO — 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SOISSONS — 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG — 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TOULOUSE — 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000

TOULOUSE — 05 61 61 54 00
C.Cial Gramont Auchan - 31200

VENCE — 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140

VILLEFRANCHE — 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOIRON — 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

■ **Bientôt : CHAMBÉRY - CHALONS EVREUX - NICE - THIONVILLE - TROYES.**

Peter's Plane

REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU : 01 34 66 97 70.

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - **Téléphone 01 47 07 33 00** - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

TINY TANKS

ACTION BON ENFANT

Editeur : MGM Interactive - Disponible en septembre 99

Un jeu au look gamin pour un public désireux de se défouler avant tout sans trop réfléchir. Tiny Tanks, en regroupant des talents variés, propose un challenge explosif !





Il faut ici tirer, tirer et puis aussi tirer. Tout le monde suit ?



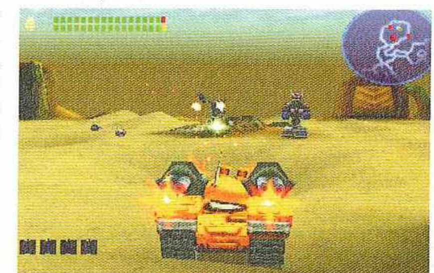
Vous entrez sur un terrain miné, à vos risques et périls.

Le premier coup d'œil pourrait être le dernier. Très certainement. Tiny Tanks n'a pas l'allure d'une bombe vidéoludique. Rien à voir avec une Lara Croft à chenilles. Et pourtant... En s'installant devant la PlayStation, avec le jeu entre les mains, on se pose plusieurs questions. Curieusement, le titre est édité par la MGM Interactive. Chose étrange, il ne s'agit toutefois pas d'une adaptation en jeu vidéo d'une quelconque licence de film (MGM Interactive prépare de son côté un James Bond - cf l'article dans cette même rubrique sur Tomorrow Never Dies - et l'adaptation du film Rollerball pour PlayStation). Autre curiosité : MGM Interactive, habituellement distribué par Electronic Arts en France, fait quelques infidélités à ce dernier pour passer du côté de Sony C.E. Etrange. Après ces quelques réflexions, on place le CD et on lance le jeu pour découvrir le faciès grimaçant d'un char d'assaut (tank, diront les plus anglophiles d'entre vous) vivant. Avec son look Tex Avery, Tiny Tanks aurait alors peut-être dû se retrouver du côté de notre rubrique Interdit aux plus de 18 ans ? Pas vraiment.

TINY MAIS SACRÉMENT COSTAUD

Et ce pour une raison bien simple : Tiny Tank est un jeu de destruction massive. Bien sûr, les graphismes font dans le style 6-10 ans, mais le but du jeu consiste ici, aux commandes de ce char pugnace, à rétablir l'ordre et la paix sur Terre à grand renfort de mitrailleuses lourdes, missiles à tête chercheuse et autres joyeusetés du genre. De la guerre aux faux airs de cartoon. L'histoire, qui tiendrait sur un coin de nappe, ressemble plus à un prétexte à l'action : dans un futur lointain, les robots ont pris le pouvoir sur Terre avec, à leur tête, Mu Tank. Seul espoir de l'humanité : Tiny Tank, un gentil char laissé au rancart pendant 100 ans, après avoir subi d'incommensurables dégâts au combat. Partant de là, le joueur incarne Tiny, fonce dans des niveaux où il peut aller où bon lui semble et fait feu sur tout ce qui bouge. Les armes sont nombreuses et leurs effets toujours spectaculaires. Les robots adversaires finissent bien souvent en morceaux. Pas la peine de sortir de Saint Cyr pour comprendre le principe du jeu. Peut-être est-ce ce qui le rend, en fin de compte, attachant. Car, après quelques minutes passées sur le jeu, on continue à explorer le monde de Tiny. La jouabilité parfaite y est sans doute pour beaucoup : compatible Dual Shock, le Tiny Tanks se laisse apprivoiser sans mal. Mais le jeu ne sera-t-il pas, en fin de compte, trop répétitif ? Car hormis tirer, parfois sauter et esquiver les rafales adverses, on ne fait pas grand-chose. La réponse en septembre, à la rentrée, pour la sortie du produit.







Outre son canon de base, le tank peut aussi profiter d'améliorations technologiques notables.

Appaloosa, c'est pas un cheval ça ?

Une fois encore, la MGM Interactive ne fait qu'éditer le titre. Tout comme Rollerball sera développé par Z-Axis, Tiny Tanks est le fruit du travail de And Now et Appaloosa Interactive (du nom d'une race de chevaux). Pas la peine de s'étendre sur And Now, une société californienne basée à San Matéo, qui, à ce jour, n'est pas parvenu à se distinguer. Appaloosa Interactive est une société connue pour l'originalité de ses créations. Parmi celles-ci, citons Ecco the Dolphin, le premier jeu vidéo écologique, paru sur Megadrive il y a quelques années. Cette société adapta ensuite, pour le compte de Sega, Le Monde Perdu, la suite de Jurassic Park (sur PlayStation, c'est la Dreamworks Interactive qui se chargea de la licence). En outre, Appaloosa Interactive est une des rares sociétés de jeux vidéo d'Europe de l'Est. Basé à Budapest, en Hongrie, Appaloosa pourrait bien être le premier studio de l'Est à accéder véritablement à la notoriété dans le microcosme du jeu vidéo.





t nombreuses
es. Les robots
en morceaux.
t Cyr pour
être est-ce ce
ant. Car, après
on continue à
ilité parfaite y
mpatible Dual
iser sans mal.
e compte, trop
auter et esqui-
s grand-chose.
ntrée, pour la

aussi profiter
notables.

té adapta ensuite,
suite de Jurassic
Interactive qui se
nteractive est une
'Est. Basé à Buda-
le premier studio
dans le microcos-

Par François Donatien

UEFA STRIKER

UN CHALLENGER ?

Editeur : Infogrames - Disponibilité ; septembre 99

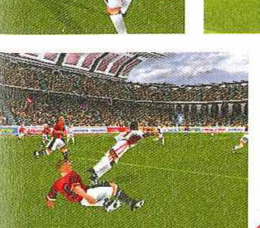
Au milieu des FIFA, ISS et autres jeux de foot prévus en fin d'année, UEFA Striker tente une percée.

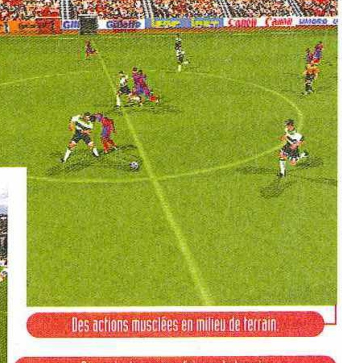
Le mois dernier, nous vous présentions les quatre simulations de football qui, à notre sens, se hisseraient parmi les meilleurs titres du genre. A la lecture de cet article, l'éditeur lyonnais Infogrames nous précisait qu'il faudrait aussi peut-être compter avec UEFA Striker. L'occasion pour nous de nous pencher une nouvelle fois sur cette simulation de football consacrée aux équipes européennes et uniquement à celles-ci. En effet, la coupe de l'UEFA (Union des Associations Européennes de Football) invite, depuis 1954, les meilleurs clubs européens à se disputer un trophée très convoité. Derniers vainqueurs de cette prestigieuse compétition, les britanniques de Manchester. Si vous voulez réécrire l'histoire, c'est le moment ou jamais.

TOUTE L'EUROPE DANS UN CD

Vous commencerez par choisir votre équipe parmi les quelque 130 présentes. Autant dire qu'il y a le choix. Ensuite, ce sera à vous de jouer. UEFA se distingue d'entrée de jeu par sa maniabilité atypique. Loin des FIFA et ISS, UEFA se veut avant tout réaliste : ainsi la balle ne «colle» pas aux pieds des footballeurs et il faut la pousser. «Comme en vrai» diront certains d'entre vous. Exact. Toutefois, les habitués des simulations seront sans doute déboussolés, dans un premier temps. Peut-être, en fin de compte, s'agit-il d'un véritable atout ? Il faudra s'essayer au jeu avant de se prononcer. Quoi qu'il en soit, UEFA Striker, en jouant la carte de l'originalité, prend un risque qu'il convenait au moins de saluer.







Des actions musclées en milieu de terrain.

Ça ne rigole pas une fois sur le terrain.

Par Grégory Szriftgiser

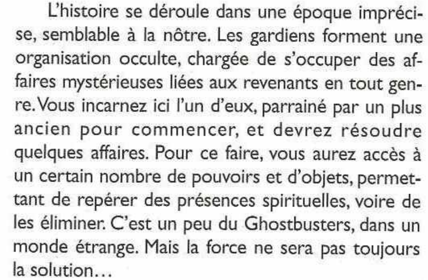
LE GARDIEN DES TÉNÈBRES



Editeur : Cryo - Disponibilité : août 99

POLTERGEIST ET EXORCISME

Nous n'avons pas eu la possibilité de tester ce jeu avant de partir en vacances (on peut, non ?), mais nous pouvons d'ores et déjà vous en parler un peu. Lisez bien !

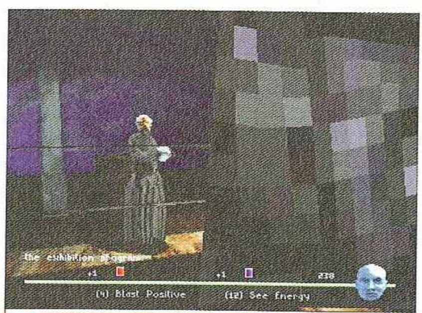


Le Ténébrans est votre point de départ avant chaque mission. Les instructions vous y attendent.

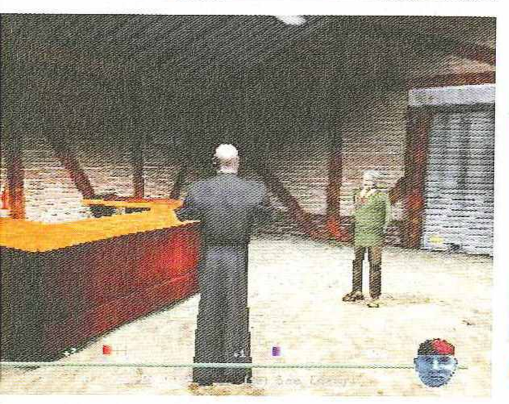
L'histoire se déroule dans une époque imprécise, semblable à la nôtre. Les gardiens forment une organisation occulte, chargée de s'occuper des affaires mystérieuses liées aux revenants en tout genre. Vous incarnez ici l'un d'eux, parrainé par un plus ancien pour commencer, et devrez résoudre quelques affaires. Pour ce faire, vous aurez accès à un certain nombre de pouvoirs et d'objets, permettant de repérer des présences spirituelles, voire de les éliminer. C'est un peu du Ghostbusters, dans un monde étrange. Mais la force ne sera pas toujours la solution…

AVENTURE ENQUÊTE

Le Gardien des Ténèbres est avant tout un jeu d'aventure. Ponctué de quelques phases d'action, certes, mais surtout développé pour faire travailler les neurones. Les enquêtes sont souvent liées au passé d'un mort, qui, attaché au lieu ou à un objet qui s'y trouve, pose un problème aux vivants. Votre rôle sera donc de «négocier» le plus souvent, c'est-à-dire de comprendre les désirs du poltergeist et de les satisfaire. Plusieurs indices devraient logiquement vous conduire dans vos investigations, d'où la présence d'un inventaire des objets ramassés. Vu comme ça, Le Gardien des Ténèbres apparaît sans doute comme l'un des titres les plus intéressants sortis des studios de Cryo depuis bien longtemps. Mais il est malheureusement entaché de graves défauts ! Pour commencer, la réalisation laisse clairement à désirer. Les graphismes sont assez médiocres et de gros problèmes de caméra empêchent encore de bien apprécier la situation dans les pièces exiguës. En outre, les énigmes sont parfois écourtées de manière dramatiquement involontaire : on saisit un objet (parfois même sans savoir de quoi il s'agit, avant de s'en emparer) et oups, le poltergeist le prend mal et s'excite… Les dialogues sont énoncés sans grande conviction ce qui gâche en partie l'atmosphère. Bref, même si le jeu vous attire et est déjà en magasin avant le travelling, attendez que nous le décortiquions comme il se doit, car une bonne idée seule ne suffit pas à faire un bon jeu ! La suite en septembre.



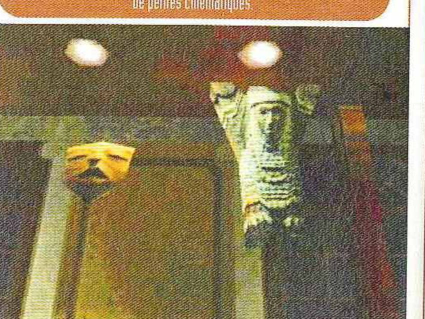
Les problèmes de caméra omniprésents vont sans doute agacer les joueurs.





Si des sorts offensifs sont mis à votre disposition, ils ne sont efficaces que dans très peu de cas.

Les événements importants ou remarquables sont ponctués de petites cinématiques.



SME

sans doute

Cryo depuis
eureusement
commencer, la
désirer. Les
s et de gros
ncore de bien
es exigüs. En
écourtées de
e : on saisit un
quoi il s'agit,
le poltergeist
ialogues sont
qui gâche en
si le jeu vous
t le travelling,
s comme il se
uffit pas à faire

ponctues

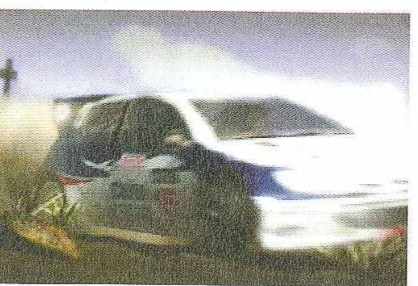
Par Jean Santoni

A CHAUD !



Editeur : Infogrames - Sortie : déjà disponible

SUR V-RALLY




Eh hop une nouvelle rubrique, une ! Dorénavant, chaque mois, PlayStation Magazine donnera la parole aux lecteurs. Un jeu, 6 joueurs, vos premières impressions à chaud, ce n'est pas plus compliqué que ça. Si vous souhaitez vous déplacer jusqu'à la rédaction pour participer à cette rubrique, n'hésitez pas à nous envoyer un courrier avec vos coordonnées en spécifiant «A chaud» sur l'enveloppe ou plus simplement un e-mail (gszriftgiser@hfp.fr). Ah, une dernière chose : les filles sont priées d'envoyer une photo... détendez-vous, je plaisantais.

Michaud Laurent - 18 ans

Profession : étudiant



Qu'est ce que tu recherches avant tout dans un jeu de course automobile ?
Avant tout, les sensations de vitesse. Il faut que ça speed, qu'on ait vraiment le sentiment de piloter une voiture puissante. Le réalisme, c'est bien mais à petite dose. L'idéal, c'est un cocktail entre la simulation et quelque chose de plus rigolo. Si le pilotage est trop pointu, ça devient vite barbant.
Quelles sont tes simulations automobiles préférées ?
Je sais que le jeu n'est pas parfait mais j'ai beaucoup apprécié Need for Speed 3. Le fait de pouvoir piloter des Ferrari ou des Lamborghini avec les flics aux fesses sur des routes encombrées, c'est vraiment excellent comme idée. Sinon, en ce moment, comme j'ai aussi un PC, je joue à Midtown Madness. Le rallye, j'avoue que ce n'est pas trop mon truc.
Tes premières impressions sur V-Rally 2 ?
Franchement, je suis bluffé. Déjà, l'intro tue. La musique, le montage. On dirait presque un film. Sinon, ça bouge vraiment bien, les effets d'accélération, les réactions des voitures... trop fort ! Et puis, il y a un maximum de détails graphiques. Les décors ont une vraie profondeur. En plus, c'est jouable ; je ne suis pas une bête et là ça va, j'assure !
Des choses t'ont déplu ?
Certains détails sont moins bien traités que d'autres, notamment l'effet de pluie. Il n'y a pas de trace d'eau sur le pare-brise en vue interne. Les déformations de la carrosserie ne sont pas non plus très impressionnantes. Ça manque aussi de poussière !

Lerebours Eric - 28 ans

Profession : agent de sécurité



Tu n'es pas un acharné de la manette, je crois ?
Non, j'aime bien les jeux vidéo mais à petite dose. Je joue comme ça de temps à autre, avec des potes qui ont une PlayStation. Mais je n'ai pas beaucoup de temps pour ça. En règle générale, je suis plutôt branché course de voitures ou course de motos.
Quel est le titre qui t'a le plus amusé ?
Je garde un très bon souvenir du dernier Road Rash. Tu avais véritablement une sensation de grand espace. Les jeux de caisse, je les ai vus vraiment très rapidement.
Tes premières impressions sur V-Rally 2 ?
Je suis une vraie tondeuse à gazon ! Globalement, je trouve le pilotage assez difficile à maîtriser. Les suspensions me posent quelques problèmes ! En tout cas, le braquage-contre braquage est plutôt bien simulé. Les distances de freinage également, en plus ça va très vite. Mais, bon, avec un volant, ça me conviendrait mieux. D'après moi, pour débuter, il vaut mieux basculer en vue capot, on voit mieux arriver les virages. Pour ce qui est des graphismes, on reconnaît bien les pays, c'est fouillé.
Des choses t'ont déplu ?
Il n'y a pas de flaque d'eau ni de boue. C'est dommage. J'ai aussi l'impression que les instructions du copilote sont parfois trompeuses. La vue capot n'est pas très réussie, j'aurais préféré une vue volant.






Davila Angel - 22 ans

Profession : étudiant



Qu'est-ce que tu recherches avant tout dans un jeu de course automobile ?
Il faut que ce soit à la fois fun et technique. Mais l'aspect technique ne doit pas être non plus trop poussé. Si tu dois te prendre la tête à régler ta caisse pendant une heure avant de pouvoir jouer, ce n'est pas la peine.
Quelles sont tes simulations automobiles préférées ?
Colin McRae Rally ! Même encore aujourd'hui, ce jeu tue. Je l'ai carrément trouvé plus technique que Gran Turismo et surtout beaucoup plus fun. Le fait de jouer contre les temps de référence des autres concurrents était vraiment motivant.
Tes premières impressions sur V-Rally 2 ?
Ça bouge vraiment super bien. Tu retrouves globalement les sensations de Colin McRae Rally, sauf que c'est deux fois plus speed. Un bon mix d'arcade et de simu' pour parler simplement. En plus, les décors sont magnifiques. Le fait de pouvoir jouer les championnats avec trois autres concurrents, c'est aussi un plus !
Des choses t'ont déplu ?
Les collisions ne sont pas toujours bien gérées, notamment avec les bas-côtés. Parfois, ça coince et on se demande pourquoi. Les déformations de la caisse et les salissures sont beaucoup moins poussées que dans Colin McRae Rally.

Sialo Christophe - 30 ans

Profession : employé

Tu ne joues pas beaucoup sur PlayStation ?
Non. Depuis l'Atari ST, j'ai un peu décroché. Lorsque les consoles de jeu sont arrivées sur le marché, tout est allé beaucoup trop vite pour moi. Maintenant, je joue épisodiquement.
Les simu de course automobile qui t'ont marqué ?
Vroom sur Atari ST. Je me suis rarement autant éclaté avec un jeu de caisse. L'aspect tactique et gestion des dégâts donnaient vraiment une dimension stratégique aux courses.
Qu'est ce que tu recherches avant tout dans un jeu de course ?
Une certaine progression dans la difficulté, un mode deux joueurs, des courses tactiques et, bien sûr, le réalisme du pilotage.



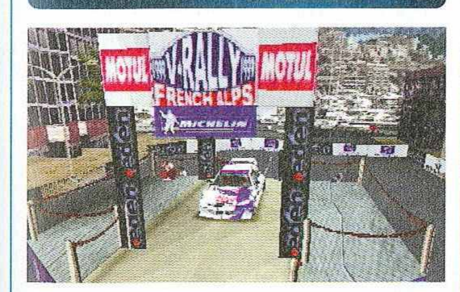
Tes premières impressions sur V-Rally 2 ?
Les paysages sont splendides, ça va très vite et puis, il y a plein de détails amusants, comme les pilotes qui bougent dans leur voiture, les traces de pneus sur le bitume. Pas mal.
Des choses t'ont déplu ?
Parfois, tu passes au travers des arbres sans problème et parfois, la voiture bloque bêtement contre un talus ridicule comme si elle s'était pris un mur. Ça, c'est un peu lourd.

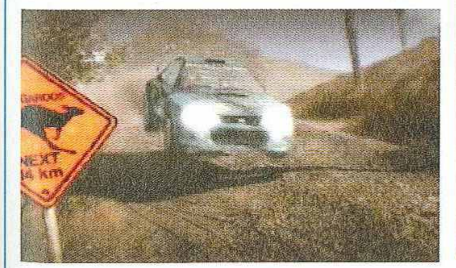
Pichonnier Jérôme- 28 ans

Profession : employé



Qu'est ce que tu recherches avant tout dans un jeu de course automobile ?
Il faut que les circuits et le pilotage soient intéressants. Une option pour jouer à plusieurs est également indispensable. Enfin, le dosage de la difficulté doit être optimal.
Quelles sont tes simulations de course automobile préférées ?
Gran Turismo est techniquement très impressionnant et propose quelque chose de super pointu au niveau de la conduite. On s'approche vraiment de la simulation pure.
Tes premières impressions sur V-Rally 2 ?
Visuellement, c'est une claque. Les décors sont truffés de détails, l'impression de vitesse décoiffe, les réactions des suspensions sont vraiment bien restituées et, contrairement à Gran Turismo, il y a des accidents spectaculaires. Le fait de pouvoir revoir sa course est aussi une très bonne idée.
Des choses t'ont déplu ?
Les dégâts ne sont pas assez visuels et je n'aime pas trop la maniabilité à la manette analogique. Il y a trop de mou dans la direction. Sur certains bas-côtés, la voiture à tendance à se coincer, pour te dégager, tu es alors obligé de faire une marche arrière.





Robert Frédéric - 22 ans

Profession : étudiant en L.E.A.

Qu'est ce que tu recherches avant tout dans un jeu de course automobile ?
L'impression de vitesse, les grosses montées d'adrénaline, c'est ce qui compte le plus pour moi. J'aime bien être constamment au coude à coude avec les autres concurrents. Le réalisme, ça vient après. Mais il faut un compromis.
Quelles sont tes simulations automobiles préférées ?
En tout cas, pas le premier V-Rally. Les voitures se retournaient au moindre choc avec les bas-côtés. J'ai aussi pas mal joué à GT et à Colin McRae Rally 2 mais bon, le rallye n'est pas trop ma tasse de thé. Mon jeu de course préféré reste de loin WipEout 2097.
Tes premières Impressions sur V-Rally 2 ?
Heu, on peut couper la voix du copilote ? Ça me gonfle ! En vue interne, l'impression de vitesse est vraiment bonne. Par contre, il faut maîtriser. Les virages



ne sont pas évidents à négocier. Les sensations de conduite n'ont heureusement rien à voir avec le premier V-Rally : cette fois, c'est jouable ! Je préfère quand même le feeling de Colin McRae Rally. Sinon les musiques sont vraiment dans le ton.
Des choses t'ont déplu ?
Certaines caisses font un peu brique de lait ! En vue externe, tu perds l'impression de vitesse et la voiture ne se cabosse pas assez. L'interface de l'éditeur de circuit est également un peu terne.

CE MOIS-CI, COUP DE PROJECTEUR SUR LES ADAPTATIONS EN PROVENANCE DE LA PLANETE ARCADE. UNE TERRE DE CONTRASTES, VOUS VOUS EN APERCEVREZ RAPIDEMENT, PUISQU'UN JEU DE MUSIQUE RIVALISE ICI AVEC L'INUSABLE TEKKEN. LA GUITARE D'UN COTÉ, LES POINGS D'ACIER DE L'AUTRE. ÇA PROMET.

MUSIQUE ET COMBAT, L'ÉCLATE SUR PLAY



GUITAR FREAKS

Vous connaissiez Parappa The Rapper et Bust A Groove. Eh bien dites vous qu'au Japon, ces jeux sont devenus complètement ringards depuis que Konami a sorti ses propres titres musicaux ! Des milliers d'accessoires sont parus comme une platine pour scratcher, un fantastique tapis de danse et, désormais, une guitare électrique pour accompagner Guitar Freaks. Le délire, je vous dis. Ici, vous devrez donc plaquer correctement vos accords en suivant le rythme symbolisé à l'écran par de petites pastilles de couleur se déplaçant sur la portée. Prenez-vous enfin pour le digne successeur de Jimmy Hendrix, chorégraphies débilos en prime, car c'est fou ce qu'on peut avoir l'air fin devant sa télé avec une guitare en plastoc glissée entre les mimines. Au moins, ça fera marrer vos amis. Pour cette adaptation Play, vous retrouverez bien évidemment plein de zics archi entraînantes dans des styles assez variés (blues, hard rock, funk, fusion, heavy metal, punk, etc.). Et attention, là où Konami devient surpuissant, c'est qu'un Guitar Freaks 2nd Mix Link Version est d'ores et déjà prévu. Ah ! vous l'aurez compris, pendant les grandes vacances au Japon, la folie musicale et les rifs virtuels n'ont pas fini de faire vibrer les foules. Pour nous pauvres Français, cet été, nous devrons nous contenter du Tour de France… question de culture paraît-il.











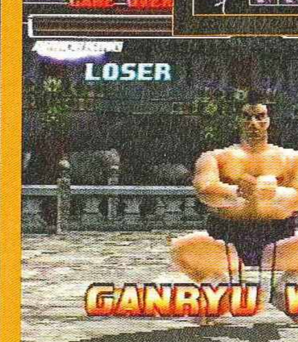


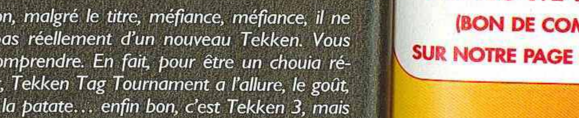




TEKKEN TAG TOURNAMENT

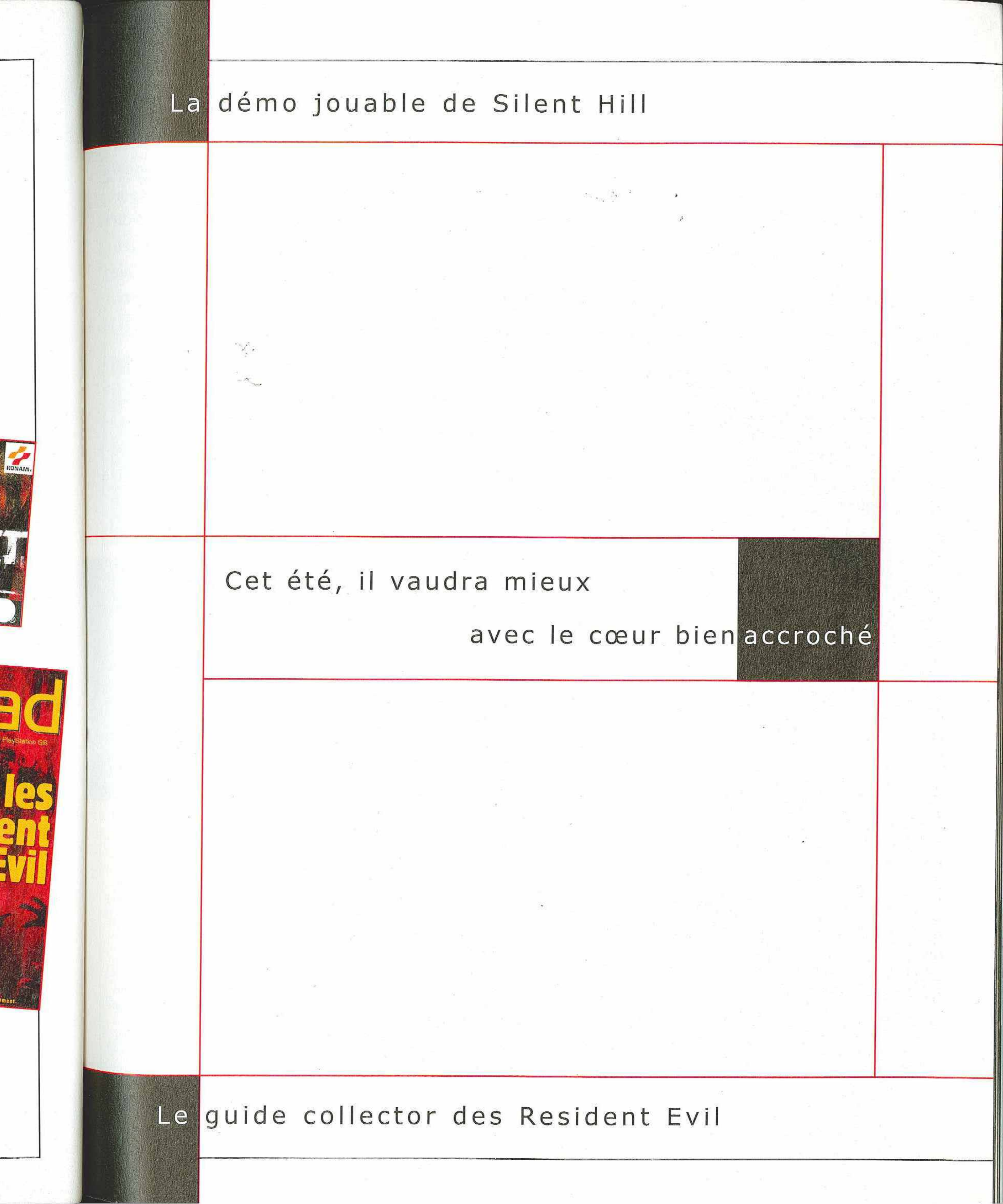
Attention, malgré le titre, méfiance, méfiance, il ne s'agit pas réellement d'un nouveau Tekken. Vous allez comprendre. En fait, pour être un chouia réducteur, Tekken Tag Tournament a l'allure, le goût, l'esprit, la patate… enfin bon, c'est Tekken 3, mais avec une petite option en plus. Bien évidemment, l'habillage a été revu, minimum syndical oblige, des millions de persos (32 pour être précis) repris des précédents épisodes ont été invités à la fête mais, dans le fond, la seule innovation provient du Tag mode. Au début de chaque affrontement, vous devrez former une équipe de deux combattants. Au cours des combats, cela reste du duel pur et simple, mais lorsque l'un de vos persos commence à accuser le coup, hop d'une simple pression sur le bouton Tag, vous permuterez avec l'autre combattant qui prendra alors le relais. Les joutes gagnent en intensité et une dimension «tactique» fait ainsi quelque peu son apparition (ne nous emballons pas non plus). Un système baptisé multi-character juggles a aussi été intégré, permettant d'enchaîner de manière encore plus spectaculaire les coups spéciaux. Certains coups ont été revus mais bon, rien de phénoménal. Alors, vu l'absence totale d'améliorations techniques apportées au produit, vous pouvez miser toutes vos économies pour que Tekken Tag Tournament fasse son apparition sur PlayStation. Probablement le prochain Namco.





La

Le


La démo jouable de Silent Hill
Cet été, il vaudra mieux
avec le cœur bien accroché
Le guide collector des Resident Evil
KONAMI

Par François Tarrain

INTERDIT aux + de 18 ANS

Décidément, les chouettes ont la peau dure. Surtout celle de Psygnosis ! Depuis l'annonce de sa disparition, l'éditeur anglais multiplie les communiqués de sorties. A l'image de Kingsley, un jeu d'action/aventure en 3D, avant tout destiné aux enfants.

Editeur : Psygnosis - Disponible en septembre 99

KINGSLEY

LA QUÊTE DU RENARD

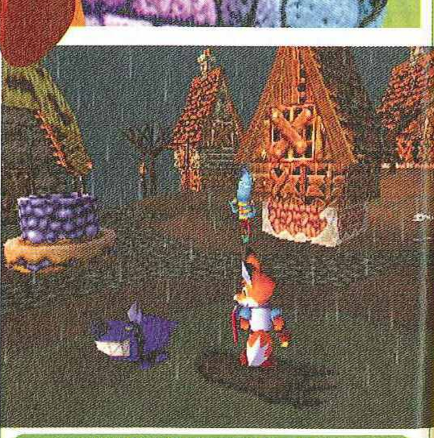


Les personnages secondaires bénéficient d'un look sympa.



Tout allait pour le mieux dans le Royaume des Fruits, jusqu'au jour où un terrible malheur vint bouleverser l'ordre établi. Un infâme sorcier, avide de pouvoir, subtilisa un précieux livre de magie. Par cet acte, il faisait planer une terrible menace sur le royaume ! Heureusement, ses noirs desseins ne devait pas rester impunis. Conscient du danger, un apprenti chevalier décida d'affronter le sorcier et de rétablir la paix ! Ce héros s'appelle Kingsley, un jeune et brave renard armé de courage, que vous devez diriger tout au long d'un jeu d'action/aventure haut en couleurs… Votre aventure débute dans l'enceinte d'un château où vous prenez connaissance de la mission qui vous attend. Durant ces premiers instants, vous devez prouver que vous êtes digne de devenir un preux Chevalier, au cours d'une séance d'entraînement. Maniement de l'épée et de l'arbalète, parcours d'obstacles… Une fois cette phase menée à son terme, vous voilà prêt à partir au cœur du Royaume des Fruits, à la recherche de nouvelles armes qui vous permettront de combattre efficacement les nombreux ennemis et les 9 boss qui vous attendent…

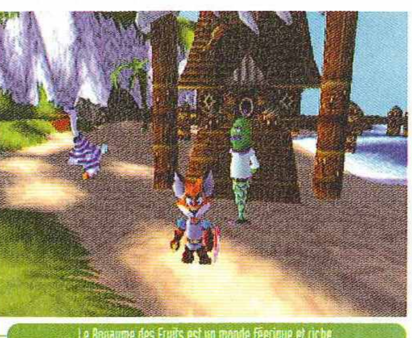
Véritable parcours initiatique, l'aventure de Kingsley vous mènera aux confins d'un royaume en guerre. Durant ce périple, vous devrez découvrir tous les secrets des chevaliers et apprendre à manier les armes comme un véritable guerrier. Epée, dague, hache, arbalètes et sorts sont ainsi vos seuls moyens de vaincre et de survivre… Jusqu'à la confrontation finale avec le maléfique sorcier !



Qu'il pleuve ou qu'il vente, Kingsley file vers son destin.

UN AIR DE FAMILLE

Avec son ambiance onirique et ses sublimes graphismes aux couleurs pastel, Kingsley n'est pas sans rappeler Rascal, une autre production signée Psygnosis qui péchait malheureusement par sa jouabilité douteuse. Espérons que la ressemblance s'arrête là ! En tout cas une chose est sûre, l'univers dans lequel vous êtes plongé est riche, beau et peuplé de créatures enchantées, qui plairont à coup sûr aux enfants. Reste maintenant à savoir si la quête « du renard qui voulait devenir Chevalier » se révélera réellement intéressante, et si la jouabilité suivra…



Le Royaume des Fruits est un monde féerique et riche.

L'avis de Julien, 8 ans

L'univers de Kingsley est vraiment très chouette. Les personnages sont originaux, les décors très réussis et les actions variées. Malheureusement, dans la version que j'ai essayée, la prise en main était assez difficile et l'aventure m'a semblé linéaire. J'espère que la version définitive ne ressemblera pas à un Rascal…

ont la peau
is ! Depuis
n, l'éditeur
uniqués de
sley, un jeu
avant tout
ux enfants.
eptembre 99

son destin.

vrez découvrir
rendre à manier
er. Epée, dague,
os seuls moyens
a confrontation

LLE

t ses sublimes
gsley n'est pas
duction signée
ement par sa
ressemblance
t sûre, l'univers
riche, beau et
plairont à coup
à savoir si la
nir Chevalier »
ante, et si la

Par Julien Chièze

PLANETE RUSHES

Je vous l'affirme, les vacances sont, en fait, une géniale invention pour comprimer le temps. Ainsi, sans vouloir trop vous miner le moral, vous remarquerez bien assez tôt que ces moments d'oisiveté et d'insouciance estivales défilent généralement aussi vite que le grattage d'un ticket de Banco, les 5 000 francs en moins. Mais bon, qui s'en plaindrait réellement puisque, à la rentrée, Sony dévoilera sa PlayStation 2, Konami débutera le développement de Metal Gear Solid 2, tandis que l'heure de jouer à Final Fantasy VIII aura presque sonné.

Final Fantasy, un film à l'accent hollywoodien

Petit à petit, Square Soft commence à dévoiler les premiers éléments concernant son prochain gros projet : Final Fantasy, le Film ! Il y a près de trois mois, nous vous proposions de découvrir les premières images, ainsi qu'une vidéo de ce qui s'annonce comme un Toy Story puissance mille. Depuis, plus aucune image n'a filtré des studios d'Honolulu où le film est en cours de réalisation. Pourtant, afin de vous faire patienter jusqu'au 18 juin 2001, date prévue pour le lancement du long métrage aux Etats-Unis et au Japon (espérons peu de temps après en France), voici la liste des acteurs célèbres qui prêteront leur voix aux êtres de synthèse de cette histoire aussi romantique que virtuelle. Voici la distribution : Alec Baldwin (A la poursuite d'Octobre Rouge), Ming Na Wen (Mulan), James Woods (Another day in paradise, au ciné actuellement), Donald Sutherland (Backdraft), Ving Rhames (Mission Impossible), Steve Buscemi (Armageddon) et Peri Gilpen (Frasier). Du beau monde mais surtout des voix très typées au service des superbes images créées par les talentueux graphistes de Square devraient donner un film d'animation du calibre des excellents Fourmiz et A Bug's Life. Nous avons hâte de voir cela.

La première apparition de la PlayStation 2

Une unique date à retenir : le 17 septembre 99. Un seul lieu à connaître : le Tokyo Game Show au Makuhari Messe Convention Center ! C'est à cette date précise que Sony a décidé de définitivement dévoiler sa PlayStation 2. Voici enfin sonnée l'heure de découvrir le design final, certains périphériques et, surtout, les premiers jeux ! Alors, si pour l'instant, Ken Kutaragi n'a pas encore dévoilé combien de jeux seraient présentés pour l'occasion (des rumeurs parlent de huit titres), il a officialisé les plans de développement de la machine. Ainsi, la fabrication de la principale puce informatique baptisée Emotion Engine (le véritable cœur de la machine) débutera en juillet, tandis que les chaînes de production de la console à proprement parler commenceraient en octobre. Toutefois, les informations sont rares et peu fiables. Il faudra définitivement attendre septembre prochain pour avoir des certitudes.

La PlayStation 2 classée secret défense ?

Les Américains sont parfois paranos. Jugez plutôt. Dans le département du commerce américain, on ne parle pas de PlayStation 2, mais plutôt de «super ordinateur trop puissant pour l'exportation en Chine» ! Ben voyons, à force de répéter que la machine possédait une puissance équivalente aux plus performants ordinateurs scientifiques, Sony est parvenu à effrayer certains Américains. Le problème viendrait du fait que la plupart de ces supers ordinateurs sont, à l'heure actuelle, utilisés pour simuler l'explosion de prototypes d'armes nucléaires. Il faut savoir qu'aux USA, la loi indique que les super ordinateurs ne doivent pas être exportés dans les pays dits «sensibles» (comprenez par là, des pays ayant des relations diplomatiques tendues avec les Etats-Unis) de crainte qu'ils puissent s'en servir à des fins militaires. L'exportation de consoles PlayStation 2 pourrait-elle, aux Etats-Unis, être interdite pour des raisons de sécurité nationale ? Et dire que certaines personnes sont en train d'y réfléchir...

Metal Gear sauce 128 bits

En route pour l'hystérie : Hidéo Kojima, le génial créateur de la série des Metal Gear, vient de confirmer qu'un Metal Gear Solid 2 verrait bien le jour sur PlayStation 2 ! N'oubliez pas de respirer surtout... Pour Kojima San, la future console de Sony serait, en effet, la seule machine capable de «reproduire l'univers complexe et les nouvelles idées prévues pour cette suite». Et dire que nous éprouvions déjà les pires difficultés à attendre la machine de Sony, eh bien, cela ne risque vraiment pas de s'arranger. Enfin, en attendant, il ne nous reste plus qu'à rêver, cela contribue au plaisir, non ?

Le coin du Net

Après l'avalanche de vidéos du mois dernier, nous allons profiter des vacances pour rêver un peu. Voici donc un petit tour d'horizon en cinq vidéos des meilleurs titres en préparation avec, en prime, les deux prochains chefs-d'œuvre nippons, j'ai nommé Legend of Mana de Square Soft et Dragon Quest VII d'Enix. Après cela, c'est votre modem qui va avoir besoin de vacances.



Silent Hill Démo PlayStation 2

http://download.news.gamespot.com/pub/gsnews/99_06/10_vg_silent/silenthill.mpg

Lors de la soirée organisée par Sony au cours de l'E3, Konami a proposé une nouvelle démo technique tournant sur PlayStation 2. A l'image de la scène du bal de Final Fantasy VIII, il s'agit ici de la reprise en temps réel d'une cinématique de Silent Hill. Pourtant, alors que nous avons été littéralement soufflés par les vidéos de Square ou Namco, cette présentation de Silent Hill n'a pas suscité l'enthousiasme tant elle se situe en deçà de la qualité originale. Des textures assez grossières, peu d'éléments animés, en un mot rien de stupéfiant. Attention donc, la puissance d'une console ne fait pas tout.

Tomorrow Never Dies

http://www.videogames.com/psx/shoot/tomorrow/media.html

Cela va bientôt faire plus d'un an que nous vous parlons de ce titre. Mais cette fois ça y est, le très précieux agent de sa majesté s'apprête enfin à prendre du service sur PlayStation. De nombreuses missions, un lot incroyable de gadgets à tout faire, et des scènes d'action mémorables, voici ce que l'on nous promet. Après avoir jeté un coup d'œil à cette vidéo, vous risquez de partir rendre visite au tailleur du coin histoire de vous acheter un parfait smoking. C'est un peu la classe de s'appeler James, vous ne trouvez pas ?

Legend Of Mana

http://www.gamefan.com/newhotinfo/hotinfo.asp?storyid=823

Chef-d'œuvre absolu en perspective ! Que voulez-vous, on ne se refait pas : SquareSoft reste décidément une boîte à rêves. Voici le quatrième opus des Seiken Densetsu, la légende de l'épée sacrée. Rappelez-vous, Secret of Mana sur Super Nintendo, une ambiance féerique, un titre mythique ! Avec ce nouvel épisode sur PlayStation, les développeurs se sont tout bonnement transcendés, jamais un jeu n'avait été aussi beau.

Dragon Quest VII

http://www.gamefan.com/newhotinfo/hotinfo.asp?storyid=445

L'éternelle série rivale des Final Fantasy va enfin connaître sa septième itération à la fin de l'année, au Japon. Les informations le concernant restent pour le moment encore assez minimes, mais l'on sait déjà qu'Enix a préféré la représentation en 3D intégrale aux décors pré-calculés. Une seule certitude, Dragon Quest VII devrait rapidement s'imposer comme l'un des best-sellers de toute l'histoire de la PlayStation.

Tekken Tag Tournament

http://www.namco.co.jp/home/aa/am/vg/tekken-tt/movie/img/movie/tag-op.mov

Le prochain Tekken n'en est pas vraiment un. En revanche, la cinématique d'intro est une fois de plus totalement inédite et clairement somptueuse. Alors, si vous voulez en savoir plus sur le jeu, reportez-vous à notre rubrique Remake, tandis que pour ce qui est de la cinématique, il vous suffira de faire ronronner vos modems.

Miss Lara Croft se dévergonde



Tandis que Miss Lara, version images de synthèse, se prélasse au soleil avec sa Seat rouge en faisant craquer les vacanciers, l'ancienne version charnelle de Miss Croft, alias Nell McAndrew, n'a pas froid aux yeux. En fait, depuis que Nell a résilié son contrat avec Eidos le mois dernier (elle a depuis été remplacée par la non moins charmante Lara Weller), la jeune femme n'est pas longtemps restée sans activité. Ainsi, après avoir été approchée par le sulfureux magazine Playboy, qui lui consacre sa couverture du mois d'août, elle n'a pas hésité à étaler ses charmes sur près de huit pages. Tout cela dans l'édition américaine du titre puisque, c'est une information qui n'intéressera que nos lecteurs (pas nos lectrices), l'édition française de Playboy est suspendue. Comme ça, vous savez tout de Lara Croft et de ses récentes escapades dans la presse dite «masculine».

Duel au sommet

Lors de la présentation de la PlayStation 2 en mars dernier au Japon (voir notre supplément PlayStation 2 paru dans notre numéro 30), Ken Kutaragi, récemment promu président de Sony Computer E.I., martelait avec force son credo : «Notre nouvelle console sera dédiée au jeu et au jeu uniquement». Une ligne directrice claire confirmée par Georges Fornay, président de Sony France. La PlayStation 2 devrait donc suivre la voie ouverte par la PlayStation première du nom. Pourtant, les dernières déclarations du président de Sony Corporation, Nobuyuki Idei, ne semblent curieusement pas aller dans ce sens. Pour Idei San, la PlayStation 2 doit concurrencer le couple Intel/Microsoft et devenir une machine ouverte à de multiples applications multimédia. Le jeu en ferait partie intégrante mais ne serait donc plus l'unique but. Dans une interview accordée au Times, la réponse de Ken Kutaragi fut sans ambiguïté : «Que la PlayStation 2 devienne un système multimédia reste le point de vue de Idei San (...). Pour ma part, pour l'instant, cette machine demeure dédiée au jeu». Pour des réponses claires et des certitudes, il faudra attendre le mois de septembre prochain ! En attendant, toutes les hypothèses sont permises. A vous de rêver.

Drôle de pied de nez

Sur la page d'accueil du site de Sega, on peut apercevoir le logo en spirale de la prochaine console du constructeur, le tout créé avec des lettres agencées de manière aléatoire. Avouons que l'effet est assez bien rendu. Mais là, je pense que vous vous demandez sûrement pourquoi je vous parle de la présentation de ce site. Eh bien tout simplement parce qu'un jeune Américain vient d'y découvrir une inscription des plus explicites. Ainsi, par fréquentes intermittences, il est possible d'y lire : Sony Sucks, c'est-à-dire : Sony fait pitié ! A l'annonce de cette «découverte», un responsable de Sega US a répondu avec le sourire : «Nos employés sont des gens passionnés qui croient dans les produits qu'ils défendent et ne supportent pas vraiment nos compétiteurs». Du côté de Sony, on s'amuse de la nouvelle : «C'est assez flatteur de voir combien la PlayStation est un sujet de paranoïa chez Sega». Une anecdote pour le moins curieuse.

Konami sur tous les fronts

Au Japon, depuis près d'un an, Konami connaît une période faste, grâce à ses titres de musique surtout. Pas une salle d'arcade sans son Dance Dance Revolution (voir PlayStation Magazine n° 32), pas une boutique sans son tapis de danse en rupture de stock. En Europe, pour l'instant, nous préférons Metal Gear Solid mais cela tombe bien car c'est à nouveau le petit père Konami qui est dans le coup. Profitant de cette bonne santé sur le Vieux Continent, l'éditeur a décidé de suivre le récent exemple de Square Soft et d'officialiser l'ouverture d'une branche européenne dont le siège social est basé en Allemagne depuis quelques années déjà (il existe aussi une structure de l'éditeur en France). Dans le même temps, et puisqu'une bonne nouvelle ne vient jamais seule, Konami vient d'annoncer qu'il passait un accord d'édition mutuelle avec Microsoft. Nous verrons bien ce qui résultera de cet accord, mais si nous ne pouvions formuler qu'un vœu, nous implorerions le colosse de Redmond pour qu'il se dépêche d'adapter Midtown Madness (un bijou de simulation de conduite urbaine dans la veine de Driver) sur PlayStation !

La PocketStation nous échappe

Alors qu'elle était attendue aux Etats-Unis dans le courant de l'été, la PocketStation ne devrait finalement pas voir le soleil américain avant... avant jamais ! Il semblerait, en effet, que Sony Japon éprouve de sérieuses difficultés pour produire cet accessoire. Le problème principal pourrait être lié à une trop forte consommation de batterie qui rendrait la durée de vie trop aléatoire. Sur l'archipel nippon, où la machine est vraiment à la mode, il en résulte de fréquentes périodes de pénuries, ce qui pousse finalement à l'apparition d'un marché noir de la PocketStation. Des prix de plus de 600 francs auraient ainsi été constatés. De la folie. Alors, si nous ne verrons certainement pas cet accessoire avant longtemps, Sony semble fortement miser dessus... pour des applications sur PlayStation 2 ! Et là, personne ne devrait être oublié.

Les incontournables
Les plus attendus

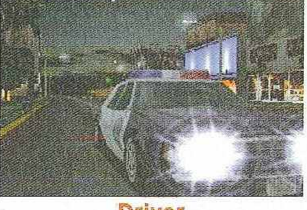
V-Rally 2 crée l'événement ce mois-ci et, plus inattendu, Silent Hill parvient à se hisser parmi les meilleurs du genre, pour adultes. On peut d'ores et déjà le prédire sans mal, le mois de septembre devrait apporter son lot de nouveautés, et on ne vous parle pas de la suite. Déluge de jeux en prévision, ce qui nous permettra sans mal de mettre à jour nos incontournables.

LES INCONTOURNABLES — LE PLUS ATTENDU

Course auto


Gran Turismo
Editeur : SONY C.E.

V-Rally 2
Editeur : infogrames


Driver
Editeur : GT Interactive


Gran Turismo 2
Editeur : Sony C.E.

Combat


Tekken 3
Editeur : Namco


Bloody Roar 2
Editeur : Hudson/Virgin IE


Street Fighter Alpha 3

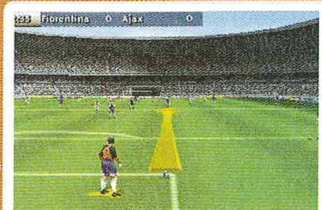
Editeur : Capcom/Virgin IE

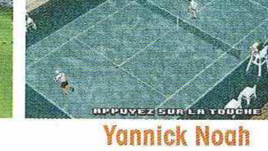

Rival Schools 2

Editeur : Capcom

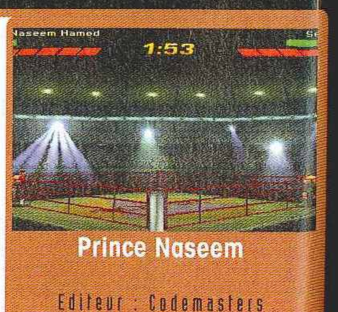


Sport


FIFA 99
Editeur : EA Sports


Yannick Noah All Stars Tennis'99
Editeur : Ubi Soft


Knockout Kings 99
Editeur : EA Sports


Prince Naseem
Editeur : Codemasters



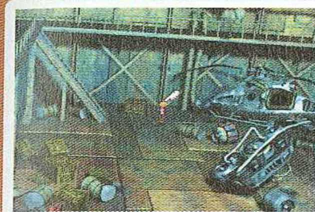




LES INCONTOURNABLES

LE PLUS ATTENDU

RPG/aventure


Final Fantasy VII
Editeur : Squaresoft



Les Boucliers de Quetzalcoatl
Editeur : Sony C.E.



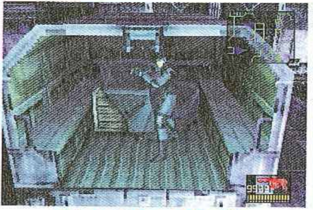
Wild Arms
Editeur : Sony C.E.J


Final Fantasy VIII
Editeur : Squaresoft

Action/aventure


Silent Hill
Editeur : Konami


L'Exode d'Abe
Editeur : GT Interactive


Metal Gear Solid
Editeur : Konami


Soul Reaver
Editeur : Eidos

Jeux de tirs


Colony Wars Vengeance
Editeur : Psygnosis


Duke Nukem 3D
Editeur : GT Interactive


Exhumed
Editeur : Take 2 Interactive


Quake 2
Editeur : Activision

Plate-forme

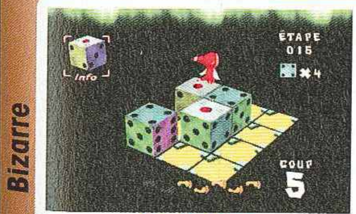

Crash Bandicoot 3
Editeur : Sony C.E.


Spyro le Dragon
Editeur : Sony C.E.

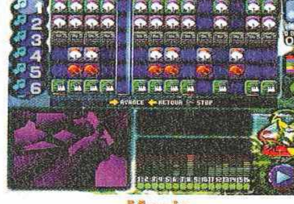

Ape Escape
Editeur : Sony C.E.


Spyro 2
Editeur : Sony C.E.

Bizarre



Devil Dice
Editeur : Sony C.E.


Music
Editeur : Codemasters


Bust a Groove
Editeur : Enix


Um Jammer Lammy
Editeur : Sony C.E.

INTERNET

Ce mois-ci, c'est Pascal, 18 ans, de Paris, qui nous écrit pour nous raconter comment s'est passé son bac S. A la question : «La philosophie peut-elle se passer d'une réflexion sur les sciences ?», il a répondu : «Je m'en fous de la philo, je veux être testeur de jeux vidéo à Playstation Magazine». Toi, t'es déjà en vacances.

TOUT POUR ETRE ENCORE PLUS NUL

BeaufLand

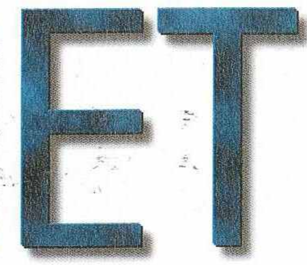


C'est en parcourant des kilomètres de ZUP et en risquant sa vie à la sortie de la boîte «Le Macoumba», que Jacky a trouvé ses plus belles pièces. Des Fuego, des R18, des Golf GTI, des Simca 1000... que des voitures a fort coefficient de beaufferie. En ce moment, Jacky organise un concours. Donc, si vous avez une voiture qui a plus de huit phares à l'avant, si votre antenne de CB est haute de deux mètres ou plus, si votre coffre sert de caisson de basse ou si vous avez peint la tête de Sultan, votre berger allemand, sur le capot de votre bolide, vous êtes un gagnant potentiel. D'ailleurs, moi-même, je vais participer au concours car je suis assez fier de mon tableau de bord fait en allumettes suédoises.



http://www.chez.com/jacky/

Réponse e) Je klaxonne



CODES BOT

Pour ceux qui vont prendre la route des vacances et qui ne se rappellent plus de la limitation de vitesse sur la bande d'arrêt d'urgence, Code Bot est là pour vous rafraîchir la mémoire. Exemple de question :

sur une départementale, je peux rouler à 130 km/h à condition,

a) d'être pressé
b) de doubler
c) de réduire ma consommation d'essence et ainsi de protéger l'environnement
d) de vouloir faire baisser mon taux d'alcoolémie
e) de klaxonner

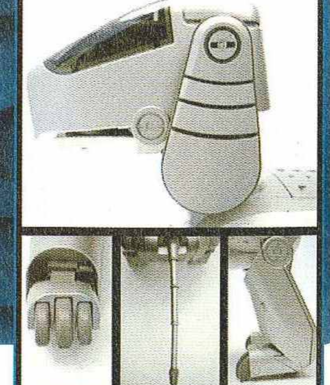


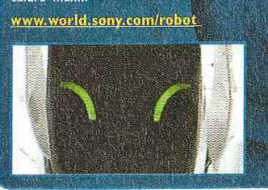
http://www.multimania.com/botworld/code/codebot2.htm

Robodog

Sony ne fait pas que des walkman et des PlayStation, il fait aussi Aibo, le toutou rigolo. Si, si, je l'ai vu. Mais puisque je vous dis que je l'ai vu ! Un chien pas plus grand que ça, qui fait des cabrioles quand on tape dans ses mains ! Rhhaa, mais je suis pas fou quand même, des petits yeux malins rouges ou verts, je sais plus trop, avec une caméra à la place du nez et qui danse quand il entend de la musique... Bon, si personne ne me croit, ça sert à rien que je vous raconte ma rencontre avec Bernard le cafard malin.

www.world.sony.com/robot



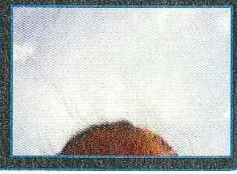


Wistiti sex

Là, c'est moi sur une chaise. Là, c'est moi qui tiens un journal. Là, c'est quand j'ai perdu mes bagages à l'aéroport. Là, c'est quand je suis admis aux urgences à cause de mon intoxication alimentaire... Ah tiens, là, c'est moi qui demande mon chemin à un policier de Miami ! Là, c'est moi après la garde à vue. Et là, c'est mon retour avec Europe assistance. Là, c'est moi qui me prends en photo moi-même mais elle est ratée, on voit que mes cheveux. Là, c'est moi vu de l'intérieur. Là, c'est moi déguisé en veau au mariage de tata Rachelle.
Des photos qui auraient sans doute leur place sur le site Crap Pictures.

http://www.cometemultimedia.com/crap/





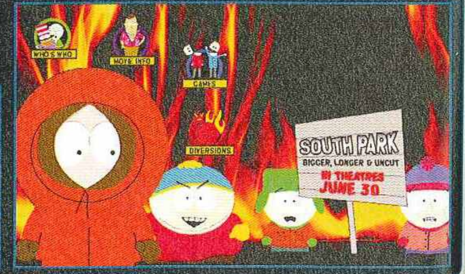
Prédiction

Il y a exactement un an, je vous annonçais dans cette rubrique l'arrivée de South Park sur Canal plus, et je ne m'étais pas trompé. Un an après, je récidive en vous informant avant tout le monde de l'arrivé du film South Park. J'en profite au passage pour vous balancer deux autres événements à venir pour l'année 99. Liste dont le double se trouve en lieu sûr chez mon avocat, maître Cobard :

- Une super production hollywoodienne sur la vie de Jean Moulin, le célèbre résistant, sera bientôt tournée dans le plus grand secret. John Travolta y tiendrait le rôle principal et Christian Clavier aurait été pressenti pour y jouer Charles De Gaulle.
- La première saison de «L'inspecteur Lapinou» a été achetée par France 3. Ce dessin animé pour ado raconte l'histoire d'un lapin policier qui, la nuit, est obligé de danser dans une boîte sordide pour payer ses indics.

http://www.southparkmovie.com/index.html





8 ans, de
our nous
passé son
ilosophie
exion sur
x Je m'en
e testeur
aystation
vacances.

S NUL



hoto moi-même
r. Là, c'est moi



Par Vladimir Sebansky

ZIK

Sachant que l'été, sur les plages, on amènera plus facilement son walkman que sa PlayStation, faisons un petit tour du côté des disquaires et des nouveautés qui ont retenu notre attention.

MES CD À LA PLAGE !

Saïan Supa Crew

[Source]



Quand on tombe sur un nouveau groupe aussi étonnant que le Saïan Supa Crew, deux options s'offrent à nous : le garder précieusement, ne pas partager et ne sortir le disque de sa pochette que très rarement, histoire de la ramener auprès des potes, ou bien en parler le plus possible pour que tout le monde l'écoute. Optons par la deuxième option donc. Saïan Supa Crew ou l'avenir du rap français. Ce premier 6 titres, précédant l'album prévu pour octobre prochain, est plus que convaincant. Original et drôle, riche et varié, bref, plein de qualités, déjà, alors que le groupe est tout neuf et ses membres bien jeunes. On notera les étonnants effets vocaux, les scratchs à la voix, on remarquera la capacité de Saïan à partir dans toutes les directions y compris celles plus calmes et romantiques sans sombrer dans le ridicule. Bref, l'avenir du rap français, je vous dis.

Bodenstandig 2000

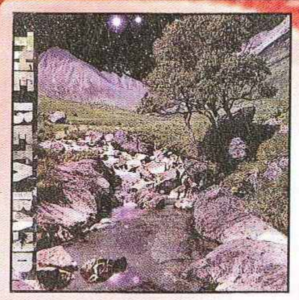
Maxi German Rave Blast Hits
[Rephlex]



Si les deux Allemands de Bodenstandig 2000 ne se sont pas tordus de rire tout au long de la création de cet album, je veux bien être pendu par les oreilles. En tout cas, en l'écoutant, on rigole bien. Vannes à tout va, bouts de parodies, mélodies cinglées, son unique, cet album vaut le détour. Electronique dans le plus pur sens du terme, les deux gars ne travaillent qu'avec des calculatrices de poche, de vieux ordinateurs 8 bits et des trackers qu'ils programment eux-mêmes. Maxi German Rave Blast Hits ressemble à la bande son d'un vieux jeu console. Un petit voyage dans le passé étonnant.

The Beta Band

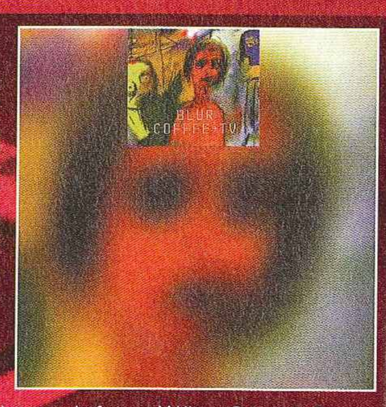
The Beta Band
[Regal/EMI]



Même si les membres du groupe prétendent qu'il s'agit d'un mauvais disque, l'un des pires de l'année, que les chansons ne sont pas terminées, qu'il manque un autre CD dans la boîte et toutes sortes d'histoires (excuses, rumeurs ?) dans l'genre, on ne nous empêchera pas d'aimer ce premier album tant attendu. Moins brillant, certainement, que les précédents singles/maxis, plus ardu, plus difficile de s'y plonger par trop de volonté de brouiller les pistes, ce premier album reste malgré tout une bonne claque de fraîcheur et d'originalité. Un groupe expérimental jusqu'au bout, jusqu'à l'auto dénigrement, conceptuel à 100 %.

Blur

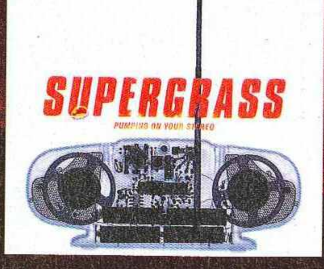
Coffe+TV
[Food/EMI]



Le dernier album de Blur, 13, n'aura donc pas fini de nous surprendre. Surprendre parce qu'on attendait bêtement un petit disque pop aux allures variétoches sans importance et que l'album en question recèle finalement tout un tas de petits bijoux. Après un premier single aux relents Gospel semi-parodique, voici Coffe+TV, nouveau single et donc nouveau maxi. Cinq titres au programme dont 4 remix très réussis (bien que produits par le fatigant William Orbit) de Bugman. Les déjà-fans apprécieront, les autres y trouveront une bonne entrée en matière.

Supergrass

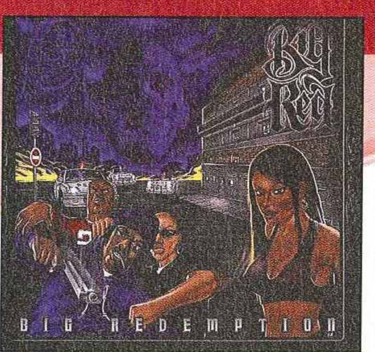
Pumping on your Stereo
[Parlophone]



S'il ne fait aucun doute dans notre esprit que Supergrass est le plus grand groupe de pop du moment et que nous attendons avec une impatience rare leur prochain album qui sortira cet été, ne cachons pas que le premier single, Pumping on your Stereo, avait de quoi décevoir. Ses allures Rolling Stone déconcertaient pour le moins... Heureusement ce quatre titres, avec Pumping up your Stereo qui ouvre malheureusement le bal, redonne espoir. L'étrange magie Supergrass est là, en filigrane.

Big Red

Big Redemption
[Source]



Tôt au tard, l'envie solo se fait trop forte. Big Red n'y résiste pas, pour preuve ce Big Redemption réalisé sans son acolyte de Raggasonic. 19 titres ragga aux voix habiles, aux textes agités le tout mélangé à la sauce gros son. Les adeptes de Raggasonic trouveront leurs marques.



ènera plus
faisons un
eautés qui
attention.

E !

ig 2000
ve Blast

nands de Bo-
ne se sont pas
t au long de la
lbum, je veux
ar les oreilles.
'écoutant, on
es à tout va,
es, mélodies
ue, cet album
ctronique dans
du terme, les
aillent qu'avec
trackers qu'ils
ressemble à la
sé étonnant.

it) de Bugman.
rée en matière.

Big Red
tion

l'envie solo se
te. Big Red n'y
pour preuve
mption réalisé
lyte de Ragga-
res ragga aux
s, aux textes
t mélangé à la
s son. Les
Raggasonic
eurs marques.

Par Julien «Scully» Chièze et Nourdine «Mulder» Nini



Illustration : D.R.

X-files

EDITEUR : SONY C.E. DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 99

L'invasion vient du petit écran

X-FILES. LE TITRE, À LUI SEUL, SUFFIT À ÉVOQUER DES AFFAIRES ÉTRANGES, DES CRÉATURES GLAUQUES, DES RITES SATANIQUES, UN COMPLOT GOUVERNEMENTAL, DES AGENTS DU F.B.I. EXTRAORDINAIRES... MULDER ET SCULLY SAVENT STIMULER L'IMAGINATION AUTANT QUE L'ENTHOUSIASME. L'OCCASION ÉTAIT TROP BELLE POUR LA STRUCTURE INTERACTIVE DE LA FOX QUI NE POUVAIT QUE PROFITER D'UNE TELLE POPULARITÉ POUR PROPOSER UN JEU VIDÉO. UN TITRE ÉTRANGE, ÉNIGMATIQUE LUI AUSSI, TENANT SUR 4 CD. CERTAINES LICENCES DE FILMS OU DE SÉRIES POURRAIENT-ELLES ETRE SOURCES DE PRODUCTIONS ORIGINALES DANS LE MONDE DU JEU VIDÉO ? UNE NOUVELLE TENDANCE SUR LAQUELLE PLAYSTATION MAG. FAIT LE POINT. LA 4E DIMENSION N'EST PEUT-ETRE PAS LOIN.



Les X-Files
Un jeu classé X

PLUS D'UN AN APRES L'ANNONCE DE LEUR SORTIE SUR PLAYSTATION, LES X-FILES ARRIVENT SUR LE BUREAU D'INVESTIGATION DE LA RÉDACTION. A CROIRE QUE CE DOSSIER TRES CHAUD AVAIT ÉTÉ ÉTOUFFÉ POUR D'OBSCURES RAISONS. POURTANT, QUE LES FANS DE LA SÉRIE TÉLÉVISÉE MYTHIQUE SE RÉJOUISSENT. X-FILES, LE JEU D'ENQUETE MÉTAPHYSIQUE, EST BEL ET BIEN LÀ. ETES-VOUS PRET POUR L'INVESTIGATION DE VOTRE VIE ?



Mulder et Scully dans l'intro du jeu.Ils ont disparu !

Ce grand bateau russe cache-t-il des choses ?

Ça commence exactement comme un épisode de la série. Brève introduction qui met en bouche et qui nous fait comprendre ce vers quoi va tendre la trame de l'histoire. Ici, Scully et Mulder - oui, les vrais, pas les marionnettes des Guignols - sont pourchassés alors qu'ils sont sur une piste toute fraîche au sujet d'on ne sait quelle diablerie paranormale. Des coups de feu retentissent dans le vaste entrepôt où ils se terrent... puis, Mulder qui s'est relevé, est aveuglé par une lumière qu'on devine surpuissante... Générique ! Je ne vous fais pas l'air, vous le connaissez tous. Après tout, ce n'est pas si vieux que ça !

Craig Willmore, FBI

Vous l'aurez certainement tous compris, les super agents Mulder et Scully ont disparu ! Ils n'ont plus donné signe de vie, depuis maintenant deux jours. Hop, évaporés, envolés, a plus, nada, vortex ! C'est à vous désormais, agent Craig Willmore, plutôt beau gosse (sauf de profil, on dirait une ampoule), qu'incombe la lourde tâche de les retrouver. Sains et saufs, of course. Le jeu débute donc à votre boulot au FBI, où vous allez prendre possession, comme chaque jour, de votre lieu de travail, c'est-à-dire de votre superbe bureau en bois de hêtre rare. En tant qu'agent de première classe, vous allez ressentir une pression énorme, sur cette affaire. Votre boss direct allant même jusqu'à vous faire rencontrer le très précieux agent Skinner, venu tout droit de Washington, et que les fans connaissent bien. Plus que quiconque, Skinner veut retrouver ses agents très spéciaux. A vous de ne pas le décevoir. Après un entretien avec lui, basé sur le choix très simple des questions toutes faites que l'on pose jusqu'à épuisement (des questions, pas de vous), il va falloir apprendre à vous servir de votre ordinateur. Jetez-y un œil et vous comprendrez vite son utilité pour la suite de l'enquête. Bien sûr, récupérer des objets précieux dans vos tiroirs sera également nécessaire. Fouillez partout, quoi !

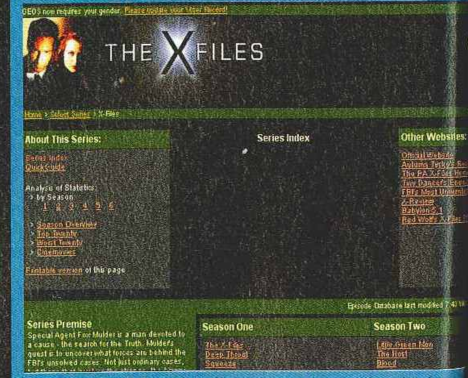


LES X-FILES SUR INTERNET

Il existe des dizaines et des dizaines de sites sur Internet, concernant l'une des séries les plus importantes de l'histoire de la télévision. Ainsi, pour connaître à l'avance les scénarios et découvrir quelques images et quelques vidéos des prochains épisodes de la saison 6, encore jamais diffusée en France, rien de plus simple. Reportez-vous aux deux sites que nous avons sélectionnés, dont le très officiel. Si, après ça, vous faites des cauchemars, c'est (para)normal.



Le site officiel de la FOX : http://www.thex-files.com/



The Complete X-Files : http://www.home.gil.com.au/~walcar/

Trust no one

Pour le moment, vous ne savez rien des événements qui ont provoqué la disparition de Mulder et Scully. Ont-ils été kidnappés ? Ont-ils vu des extra-

ES
NET

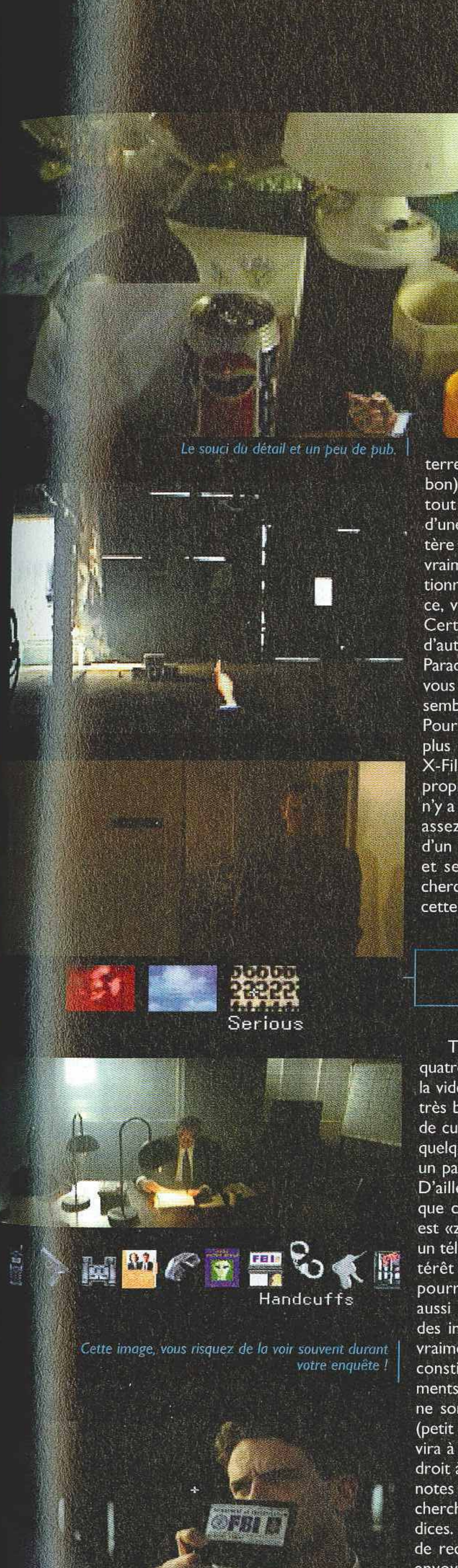
...des de la saison
...mais diffusée en
... de plus simple,
...ous aux deux
...us avons sélec-
...t le très officiel,
...a, vous faites
...mars, c'est (pa-

...es.com/

...om.au/~walcar/

...ière classe,
...ne, sur cette
... jusqu'à vous
... Skinner, ve-
...ue les fans
... Skinner veut
... vous de ne
...vec lui, basé
... toutes faites
...s questions,
...ous servir de
...us compren-
...nquête. Bien
...s vos tiroirs
...tout, quoi !

...n des événe-
...de Mulder et
...u des extra-



Le souci du détail et un peu de pub.

Cette image, vous risquez de la voir souvent durant votre enquête !

terrestres (avec des flingues, ça m'étonnerait, mais bon), ont-ils fait une fugue amoureuse ou ont-ils, tout simplement, été capturés par des membres d'une organisation gouvernementale secrète ? Mystère et (re)mystère. Dans cette enquête, vous allez vraiment devoir vous torturer les méninges. Questionner tout le monde, rechercher le moindre indice, voilà en quoi consistera votre boulot à la base. Certains problèmes seront résolus facilement et d'autres demanderont des heures de recherche ! Paradoxalement, Skinner est la personne à qui vous vous confierez le plus souvent. Votre collègue, Cook, semble, lui, assez bizarre. Joue-t-il un double jeu ? Pour l'instant, nous n'en savons rien. Et vous non plus d'ailleurs, à moins d'y avoir déjà joué sur PC. X-Files vous permet réellement de mener votre propre enquête. Certes, elle est linéaire, puisqu'il n'y a qu'une solution à chaque fois, mais elle s'avère assez tarabiscotée dans son ensemble, à l'image d'un épisode de la série, avec ses coups de théâtre et ses rebondissements. On passe son temps à chercher, à dialoguer et à essayer de démêler toute cette intrigue. Plutôt fun, non ?

Et encore, vous ne savez pas tout

Techniquement, le jeu fait très fort. Tenant sur quatre CD en tout, X-Files vous permet d'avoir de la vidéo (malheureusement, pas plein écran mais de très bonne qualité), lors des phases de dialogues et de cut-scenes, ainsi que de belles images fixes, avec quelques animations, à chaque fois que vous ferez un pas. A croire que tout l'univers a été digitalisé ! D'ailleurs, le niveau de détail est tellement élevé que chaque objet, ou presque, aussi anodin soit-il, est «zoomable» trois fois ! Un tableau sur un mur, un téléphone ou une feuille de papier, qu'il ait un intérêt ou non pour le déroulement de l'enquête, pourra être examiné au centimètre près ! C'est aussi pour cette raison qu'il est aisé de manquer des indices ou d'aller sur une fausse piste : il faut vraiment avoir des yeux partout, un cerveau bien constitué et ne négliger aucun détail. Vos instruments de travail ont, eux aussi, une réelle utilité et ne sont pas là pour amuser la galerie. Votre PDA (petit agenda électronique), par exemple, vous servira à recevoir des e-mail, à vous déplacer d'un endroit à un autre ou encore à prendre de précieuses notes après un interrogatoire ou de fructueuses recherches. Idem pour votre kit de prélèvements d'indices. C'est bien beau de relever des empreintes ou de recueillir un échantillon de sang. Si vous ne les envoyez pas au labo pour analyses, ça ne sert à rien ! En attendant la rentrée, méditez bien tout ça.

Badge

M. Wong, un pêcheur se trouvant près de l'entrepôt où Scully et Mulder ont disparu, a été retrouvé assassiné. Questionnez le médecin légiste.


Dans l'appartement de Willmore, sur le divan, se trouvent des papiers. Lisez-les.

Une enquête longue et passionante aux frontières du réel.



INTELLIGENCE NETWORK GATEWAY

Name: Scully, Dana
DOB: 2-23-1964
Height: 5'-3"
Weight: 100 lbs.
Hair: red
Eyes: blue/green
Sex: female
Race: caucas...

Field Notes
Marital Status: Single
Graduate of University of Maryland Medical School,
Degree in Physics;
Graduate of FBI Academy,
Quantico Virginia.

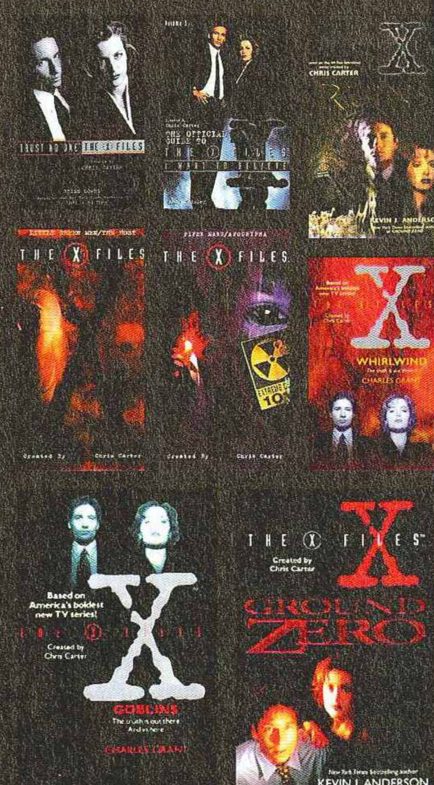

Clear

L'ING : L'Intelligence Network Gateway. Ce moteur de recherche de votre ordinateur peut apporter des informations précises sur Scully, par exemple.

Par François Donatien

Le business des X-Files





DANS LE MONDE DE L'EXPLOITATION DES LICENCES, X-FILES SE HISSE PARMI LES MEILLEURES DU GENRE. LA GALAXIE DES DÉRIVÉS X-FILES SEMBLE PRESQUE INFINIE.

Des produits dérivés qui se comptent souvent par centaines.

Les X-Files sont sans doute l'exemple idéal. Avec Star Wars, bien entendu. Idéal pour expliquer comment un titre, une licence, peut être exploitée dans un pur souci de rentabilité. Depuis 1993, les X-Files, connus en France sous le titre de Aux Frontières du Réel, déchaînent les passions dans le monde entier. Après six saisons, la série fut aussi portée au grand écran en 1998, par Rob Bowman. Dès 1998, la série se transforma aussi en un jeu vidéo pour PC. C'est ce même titre, après adaptation, que l'on retrouve en 1999 sur PlayStation.

Dans le milieu du jeu vidéo, il est (ou était) une règle d'or : un jeu tiré d'une licence ne peut pas être un bon jeu. Les X-Files dérogent à la règle. L'aventure dans sa conception est originale, plutôt passionnante et les fans retrouveront à coup sûr l'ambiance oppressante des meilleurs épisodes de la saga. Chris Carter, le créateur de la célèbre saga, s'est penché personnellement sur le sujet : un gage de qualité. Des fans qui, pour les X-Files, auront été particulièrement gâtés. Monsieur Chris Carter et la 20th Century Fox n'auront, en effet, rien laissé au hasard.

Le business des licences

Exploiter une licence, cela veut dire chercher les extensions possibles de produits qui pourront enthousiasmer les adeptes d'un film, d'une série, d'un jeu vidéo, etc. Dans le cadre des X-Files, cela voulait dire préparer un film, commercialiser une série de cassettes vidéo (18 volumes) et éditer des romans inspirés des épisodes télévisés. Mais tout autour de ces produits dérivés classiques, il existe une galaxie d'objets ayant trait aux X-Files : montres, horloges, T-shirts, cartes postales, livres collector, lampes, statuettes de collections, figurines, etc. Un palmarès impressionnant qui fait des X-Files l'une des licences de série TV les plus exploitées à ce jour (après Star Wars bien entendu et les multiples protagonistes de la Warner - Bugs Bunny et compagnie -). Le business des licences, c'est ça. Parvenir à faire plaisir aux fans tout en mettant en place un commerce rentable. Les licences en question se vendent, parfois très cher. N'importe qui ou presque peut, après l'acquisition des droits, produire des gadgets, vêtements ou accessoires inspirés des X-Files. Au regard de la popularité des X-Files, bien que celle-ci commence à faiblir en France, un véritable commerce pouvait graviter autour de la série. Ce business des licences rapporte bien souvent plus que les produits originaux. Ainsi, Star Wars aurait, d'après le magazine Première, rapporté plus de 24 milliards de francs avant même que le film ne sorte !

Marchandising and Co.

Les fans sont comme ça : quand ils aiment, ils ne comptent pas ! A tel point que la qualité intrinsèque du produit dérivé ne compte parfois finalement pas, même pour l'acheteur. Le jeu vidéo Dragon Ball Z, qui mettait en scène les célèbres personnages du dessin animé, est un assez bon exemple de cette extrême tolérance dont bénéficient les jeux à licence. Développé par Bandai, ce titre plus que moyen a tout de même réussi à séduire les joueurs (au Japon, le titre se hisse en gamme Platinum !). L'amour est aveugle. Mais cette indulgence, bien connue des développeurs, nuit finalement à la qualité du titre. D'autant que l'acquisition de la licence coûte souvent cher, qu'il faut aussi que le jeu soit disponible rapidement pour coller à l'actualité et que ce manque de temps et de moyens n'aide pas au final à concevoir un bon jeu. Pourtant, il existe des exceptions et le jeu The X-Files pourrait bien être de celles-là.





tent souvent par

celle-ci commence à
mmerce pouvait gra-
ness des licences rap-
s produits originaux.
le magazine Premiè-
de francs avant mê-

using

quand ils aiment, ils
que la qualité intrin-
mpte parfois finale-
r. Le jeu vidéo Dra-
ne les célèbres per-
est un assez bon
érance dont bénéfi-
oppé par Bandai, ce
même réussi à sé-
titre
).



jeu
de

Par Julien Chièze

La théorie des licences

FILMS, VEDETTES DE CINÉMA, DE SPORTS... LES NOMS OU MARQUES CÉLÈBRES ENVAHISSENT, DEPUIS DES ANNÉES, LE JEU VIDÉO. LE MONDE DES LICENCES A CONNU UN PARCOURS CHAOTIQUE. AUJOURD'HUI, LA TENDANCE TEND À S'INVERSER ET LA QUALITÉ POURRAIT BIEN ETRE AU RENDEZ-VOUS DANS LES MOIS À VENIR.



Entre un jeu de foot lambda et un autre arborant fièrement le logo d'Adidas dans son titre, Psygnosis n'a pas hésité longtemps. Résultat : Adidas utilise le jeu comme un espace publicitaire et Psygnosis se sert de l'équipementier pour attirer le public.

A l'aube de l'histoire des jeux vidéo, à des années lumière du phénomène PlayStation, l'innovation régnait en maître. Vision idyllique peut-être, mais rien ne sert de sombrer définitivement dans la nostalgie. En effet, dans le fond, avec un peu de recul, à l'époque, il était juste vraiment impossible de ne pas «innover», puisque tout restait à inventer et que la plupart des genres, classiques aujourd'hui, n'avaient pas encore vu le jour. Tiens, je prends même le pari qu'un simulateur de toasts grillés aurait probablement été qualifié de novateur, alors bon, vous voyez, il s'agit de relativiser. Ainsi, si Pong stupéfiait, si Pac Man laissait bouche bée, en plus de 25 ans d'existence, la petite industrie ludique a parcouru un sacré chemin et les attentes des joueurs ont aussi évolué. Désormais, progrès technologiques aidant, le public réclame des jeux à grand spectacle où les débauches d'effets visuels saisissants se comptent sur les doigts des mains de Shiva. Privilégier la forme plutôt que le fond en somme. Au début des années 90, les éditeurs se sont alors posés la même question : « comment parvenir à attirer le joueur en prenant un minimum de risques ? » En quelques mois, la plupart d'entre eux ont abouti à la même conclusion : le salut viendrait de l'utilisation de licences. En effet, quoi de plus attirant, euh... vendeur que de proposer aux joueurs de revivre virtuellement leur film préféré, de se glisser dans la peau d'un célèbre sportif ou bien de côtoyer via polygones interposés sa star favorite ? Séduisant avouez-le. Résultat : en près de cinq ans d'exploitation, sur un peu plus de 500 titres parus en Europe, la PlayStation a déjà accueilli plus de 130 titres à licence, soit presque 1/3 de sa production totale ! Plus qu'une tendance, parlons plutôt de raz-de-marée. Ah ! si au moins quantité pouvait parfois rimer avec qualité...

130 jeux à licence et seulement 12 titres en gamme Platinum



Astérix est l'archétype même de la licence forte donnant naissance à un jeu terriblement médiocre. Malgré tout, en ce début d'année, le titre semble s'être particulièrement bien vendu.

Le cinéma et le sport se prennent au jeu

Une expression est en train de se répandre chez les joueurs : « il faut en avoir pour son argent ». Une logique que l'on retrouve déjà dans le cinéma hollywoodien. Oui, oui, vous savez, ces films où l'histoire est aussi consistante qu'une tranche de brioche, mais qui vous laissent des oreilles aussi grosses que des choux-fleurs et des yeux complètement hallucinés. Le rapprochement entre cinéma et jeu vidéo ne pouvait donc que s'opérer, restait à savoir de quelle manière. En fait, ce sont les grandes majors du septième art (la Fox, Lucas Film, Dreamworks, Disney, etc.) qui se sont directement impliquées dans l'affaire, en développant ou éditant les jeux «tirés du film». Pourtant, si les exemples du genre ne manquent pas (il existe exactement 29 jeux appartenant à cette catégorie avec, aux deux extrêmes, le bon A Bug's Life et l'apocalyptique Spawn the Eternal),

LA PROCHAINE VAGUE

Par le passé, les titres à licences ont longtemps eu mauvaise presse. Ce qui n'a pas empêché certains softs médiocres de séduire de nombreux acheteurs. Toutefois, «qualité» semble être le maître mot des prochaines productions. Ainsi, près d'une vingtaine de titres sont déjà prévus pour les mois à venir. La tendance actuelle est au cinéma puisque pas moins de 14 adaptations de longs-métrages sont en préparation. On peut raisonnablement espérer trouver, parmi ces titres, quelques très bons jeux. La fin de l'équation «jeu à licence égale mauvais jeu» ? Peut-être.

TITRE	EDITEUR	DATE DE SORTIE
Alien Resurrection	Fox Interactive	Fin 99
Beavis and Butthead do Hollywood	GT Int.	Courant 2000
Brian Lara Cricket	Codemasters	Eté 99
Castrol Honda Superbike Racing	THQ	Septembre 99
Donald Duck	Ubi Soft	Courant 2000
Die Hard Trilogy 2	Electronic Arts	Fin 99
La Planète des Singes	Fox Interactive	Eté 2000
Le Monde des Bleus	Sony C.E.	Rentrée 99
Jacky Chan the Stuntmaster	Midway	Novembre 99
Prince Naseem Boxing	Codemasters	Automne 99
Robocop	Titus	Courant 2000
Star Wars Episode One Racer	Lucas Arts	Fin 99
Star Wars Episode One Adventure	Lucas Arts	Rentrée 99
Toy Story 2	Disney Interactive	Début 2000
Tarzan	Disney Interactive	Novembre 99
Tomorrow Never Dies	MGM Interactive	Fin 99
Tony Hawk's Pro Skater	Activision	Automne 99
Brazil V-Soccer	Infogrames	Fin 99
Warpath Jurassic Park	Electronic Arts	Fin 99
Wu Tang Shaolin Style	Activision	Fin 99
Xena La guerrière	Titus	Fin 99



...HAINE
...UE

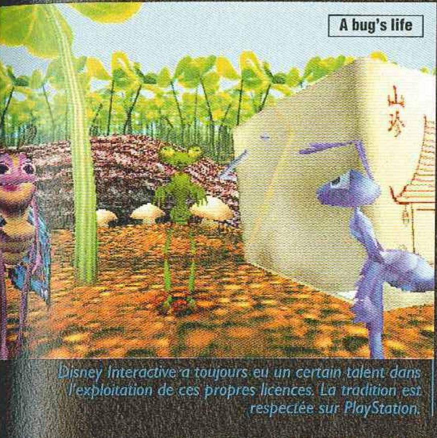
...ur les mois à venir. La ten-
...nce actuelle est au cinéma
...isque pas moins de 14
...aptations de longs-métrages
...nt en préparation. On peut
...sonnablement espérer trou-
..., parmi ces titres, quelques
...s bons jeux. La fin de
...uation «jeu à licence égale
...uvais jeu» ? Peut-être. ■

...R	DATE DE SORTIE
...ve	Fin 99
	Courant 2000
...s	Eté 99
	Septembre 99
	Courant 2000
...ts	Fin 99
...ve	Eté 2000
	Rentrée 99
	Novembre 99
...s	Automne 99
	Courant 2000
	Fin 99
	Rentrée 99
...active	Début 2000
...active	Novembre 99
...ctive	Fin 99
	Automne 99
	Fin 99
...ts	Fin 99
	Fin 99
	Fin 99

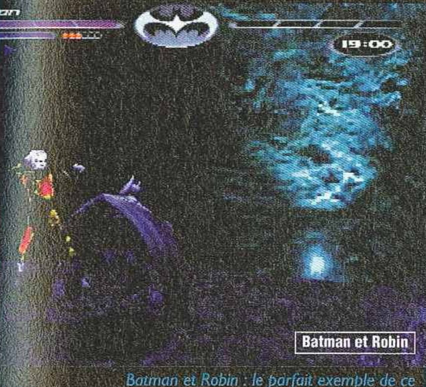


...nais qui vous lais-
...s que des choux-
...nent hallucinés. Le
...a et jeu vidéo ne
...estait à savoir de
...nt les grandes ma-
...Fox, Lucas Film,
...ui se sont directe-
...e, en développant
...film». Pourtant, si
...quent pas (il exis-
...tenant à cette ca-
...rêmes, le bon A
...pawn the Eternal),





Disney Interactive a toujours eu un certain talent dans l'exploitation de ces propres licences. La tradition est respectée sur PlayStation.



Batman et Robin : le parfait exemple de ce qu'il ne faut pas faire.

LES EMPEREURS DE LA LICENCE

■ Un éditeur peut-il vivre uniquement d'exploitation de licences et d'eau fraîche ? En tout cas, certains d'entre eux ne s'en cachent pas. Nous avons donc procédé à un petit classement des éditeurs phares de cette industrie de la licence sur PlayStation. Un tableau assez révélateur. Il est ainsi assez intéressant de remarquer que tandis qu'Electronic Arts et Codemasters se sont bâtis une solide réputation grâce à une bonne exploitation des licences sportives, de leur côté Acclaim, Bandai ou THQ ont eu bien plus de mal à tirer leur épingle du jeu. ■

EDITEUR	NOMBRE DE JEUX À LICENCE
Electronic Arts	25
Acclaim	17
Sony	15
Psygnosis	10
Codemasters	6
THQ	5
Fox Interactive	4

EDITEUR	NOMBRE DE JEUX À LICENCE
Disney Interactive	3
Infogrames	3
Hasbro	3
GT Interactive	3
Lucas Arts	3
Bandai	3



Men in Black, un jeu médiocre pour un franc succès en magasin.

les exemples de produits réussis deviennent, quant à eux, très rares. Ainsi, que ce soit l'adaptation de Batman and Robin, de The Crow : City of Angels ou bien encore de Dragon Heart : Fire and Steel, le résultat est tout bonnement déprimant. Vous cherchiez l'abîme ludique, eh bien on dirait que vous l'avez trouvé ! A l'opposé, les simulations sportives s'en tirent généralement un peu mieux. Mais le contraire aurait été étonnant puisqu'à ce jour, on retrouve 80 simulations sportives arborant fièrement une licence. Au moins vous n'avez que l'embarras du choix ! Dans ce domaine, Electronic Arts règne en maître incontesté, les autres (Acclaim, Konami et Sony) devant se partager les miettes. De la FIFA (foot), à la NHL (hockey) en passant par la PGA (golf), sans oublier la NBA (basket) et la NFL (foot américain), le géant américain a, en effet, raflé tous les droits d'exploitation des principales licences sportives mondiales. Ainsi, même s'il en profite sans vergogne (ah le coup des éternelles réactualisations !), il faut reconnaître qu'Electronic Arts est l'un des rares éditeurs qui fasse bon usage des licences. Un fait si rare que nous nous devions de le souligner.

Batman, Hulk, Spawn... les super héros ne font pas de super jeux !

La célébrité ne fait pas le bonheur

Le monde des titres à licence est, en règle générale, une source d'éternelle déception pour les joueurs. Si ces derniers se faisaient souvent avoir, avec l'expérience, ils commencent maintenant à connaître ce petit manège. Nous n'inventons rien, un chiffre est d'ailleurs particulièrement révélateur : sur plus de 130 titres à licence parus en France, seuls 12 ont intégré la gamme Platinum tandis que les trois quarts des titres restants n'ont pas dépassé le petit millier de jeux vendus, et ce n'est que justice ! Exploitations éhontées du nom de célébrités, politique d'édition peu scrupuleuse... cela finit par lasser le public. Alors, même s'il ne s'agit pas ici d'excuser ce triste constat, tentons un peu mieux d'en comprendre les raisons. En premier lieu, il faut savoir que le rachat d'une licence à succès coûte souvent excessivement cher à l'éditeur qui décide d'en produire un jeu. Bien évidemment, plus la somme d'argent engloutie dans le rachat est importante, moins il restera de petits billets verts pour financer le processus de développement à proprement parler. En fait, on achète donc une image avant de songer au produit en lui-même. De plus, les délais de développement



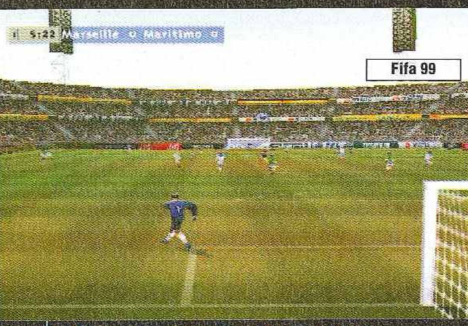
Masters of Teras Kasi. Lorsque LucasArts travestit sa licence culte, les joueurs ont raison de crier au scandale.

Près d'un tiers des jeux parus sur PlayStation exploitent des licences



Tous les jeux ont droit à leur petit moment de gloire sur PlayStation. En publiant les célèbres Risk et Monopoly, Hasbro n'a pas pris trop de risque.





Si Electronic Arts est devenu le premier éditeur mondial, il le doit amplement au succès phénoménal de sa série FIFA.

sont souvent courts. Il faut coller à l'actualité. Un jeu consacré à la Coupe du Monde sortant six mois après la finale n'aurait qu'un impact assez faible. Electronic Arts a ainsi mis sur le marché Coupe du Monde 98 en mai 1998, soit quelque jour avant l'ouverture de l'événement. Cependant, il arrive fréquemment que le cahier des charges original ne soit pas respecté, faute de temps. Ainsi, même si de nombreux éléments restent encore à intégrer, le titre doit sortir à la date prévue initialement ! Un pari des plus risqués. Autre entrave pour les développeurs : la pression. Très souvent, les propriétaires de la licence ont un droit de regard sur le produit final. Les intérêts de ces derniers ne sont pas toujours compatibles avec ceux du jeu et, par extension, avec ceux des joueurs ! Toutefois, il convient de relativiser car cette tendance prononcée ces dernières années va aujourd'hui en s'estompant. Partant du principe qu'il n'y a pas de place pour les jeux médiocres et que certains titres issus de licence ne se vendent pas, la qualité tend à devenir un impératif. Il existe néanmoins des exceptions.

Les jeux font aussi leur cinéma

Pourtant, le jeu des licences marche désormais dans les deux sens. Ainsi, à l'autre bout de l'échelle, on retrouve des titres dont la renommée a attiré certains producteurs de films. Mais, jusqu'à présent, comme par mimétisme, si les jeux tirés des films sont souvent des navets, les films inspirés de jeux se révèlent être de redoutables nanards ! La nullité quasi absolue des longs-métrages Mario Bros, Street Fighter, Mortal Kombat et plus récemment Wing Commander suffit à glacer le sang de n'importe quel joueur sensé. Un



Le premier et unique jeu de rugby sur PlayStation a bénéficié du soutien de Mister Jonah Lomu.





Colin McRae Rally. Un bel exemple de partenariat positif.



Obtenir la licence officielle d'un événement sportif majeur permet de rendre plus réaliste le contenu du jeu. Formula One 97 reste un must.



A JAMAIS DANS NOS MÉMOIRES

Si la plupart des jeux à licence ne s'illustrent pas par leur qualité intrinsèque, certains parviennent tout de même à des niveaux stupéfiants de médiocrité. Dans un sens, cela devient presque comique. Voici donc notre Best Of de la médiocrité vidéoludique sur PlayStation. Histoire de ne pas faire de jaloux, nous avons classé les jeux (enfin, est-ce vraiment le terme approprié ?) par ordre chronologique de parution. Vous noterez que les années 97/98 furent d'excellents crus... bonne dégustation.

TITRE	EDITEUR	DATE DE PARUTION
The Incredible Hulk The Pantheon Saga	Eidos	Décembre 96
Dragon Heart : Fire and Steel	Acclaim	Mars 97
The Crow : City of Angels	Acclaim	Avril 97
Independence Day	Fox Interactive	Juillet 97
Judge Dredd	Gremlin Interactive	Novembre 97
Beast Wars	Hasbro	Mars 98
Men in Black	Gremlin Interactive	Avril 98
Spawn : The Eternal	Sony C.E.	Avril 98
Hugo	ITE Media	Décembre 98
Astérix	Infogrames	Mars 99





Les Razmoket, une adaptation sympathique du film qui montre que certains titres peuvent s'en tirer.



juste retour d'ascenseur me direz-vous mais méfions-nous toutefois que le serpent ne finisse pas par se mordre la queue. En effet, d'ores et déjà Hollywood a, dans ses cartons, les projets de films sur Duke Nukem, Command and Conquer (là, il va falloir qu'on nous explique bien calmement), Doom, Resident Evil et l'incontournable Tomb Raider. La plupart d'entre eux sont déjà en phase de pré-production !

Croire au futur

Où est donc passée la qualité ? On s'aperçoit qu'en dehors des simulations de sport, l'exploitation des licences a jusqu'ici été sujette à caution. Pourtant, la tendance pourrait bien changer. En effet, alors que le marché du jeu vidéo est devenu particulièrement compétitif, que les joueurs sont très exigeants, il est difficile pour les titres médiocres de se faire une place. Certains y parviennent. Un jeu comme Men in Black illustre le propos. La médiocrité du titre ne l'a pas empêché de faire un très bon score en termes de vente. Idem pour Astérix, récemment arrivé en magasin. Pourtant, et parce qu'il faut proposer des produits de qualité pour vendre, les éditeurs ont peu à peu pris conscience de l'importance du qualitatif. Bugs Bunny (voir nos Travellings) ou X-Files peuvent se targuer d'être d'assez bonnes productions. Le temps de la licence qui se suffit à elle-même semble être révolu. Du moins peut-on le supposer au regard de certains titres actuellement en préparation (voir encadré). La fin d'une mauvaise réputation pour les jeux à licence ? Peut-être bien.



Spawn, une adaptation du film et du comics qui aura déçu les fans.

LA PAROLE À DOROTHÉE HORPS, DIRECTRICE DES LICENCES CHEZ LE PREMIER ÉDITEUR EUROPÉEN INFOGRAMES

PlayStation Magazine : Pour un jeu à licence, quel lien gardez-vous avec le créateur de l'œuvre originale ?

Dorothée Horps : Nous maintenons toujours un lien étroit avec le créateur de l'œuvre. Tandis que certains ne souhaitent pas participer à la conception du jeu et se contentent uniquement de valider le game design et le jeu, d'autres sont beaucoup plus impliqués et peuvent participer à la création graphique, au script.

Infogrames, habitué aux jeux à licence, n'a pour l'instant édité que peu de ces jeux sur PlayStation. Pourquoi ?

Une console, à son lancement, touche souvent ce qu'on pourrait appeler les «hard core gamers». Ce n'est que quelques temps plus tard, une fois la base installée de la console suffisamment importante, que nous pouvons proposer des titres issus de licences grand public. Cela explique l'apparition récente de titres tels qu'Asterix ou Bugs Bunny sur PlayStation.

Comment se déroule l'étape du rachat de licence ?

Le coût est extrêmement variable d'une licence à une autre et est fonction de sa notoriété. La première étape d'une acquisition de licence est un accord de principe entre le licenceur qui souhaite développer des jeux vidéo et Infogrames qui juge cette licence adaptée au marché du jeu vidéo et à sa stratégie. A partir de là, Infogrames prépare un plan de business sur la base duquel il effectue une offre au licenceur. Une fois les parties d'accord, un contrat est signé.

Quelles peuvent être les retombées de ce genre de jeu pour un éditeur ?

Les titres sous licence ont les mêmes standards de qualité que tout autre titre produit par Infogrames. Qu'il s'agisse du licenceur ou de l'éditeur, l'un comme l'autre travaillent en partenariat avec un objectif commun : proposer au public le meilleur soft possible. Loin de jouer en défaveur de l'éditeur, un titre sous licence peut être non seulement un très bon titre mais également un plus en termes d'image.



Par Dave Martinyuk

Portrait de la rédaction

Un portrait de la rédaction ? Eh oui, vous étiez nombreux à le demander. Avouez que vous êtes un peu curieux de mieux nous connaître, quand même… L'exercice narcissique qui consiste à nous présenter a également un but : celui de vous faire découvrir de quelle façon se crée le magazine. Du moment où l'on abat les arbres dans la forêt pour faire du papier à celui où vous tournez les pages de PlayStation Magazine, vous allez tout savoir, ou presque, sur notre petit univers. Espérons qu'après ça, vous aurez toujours envie de nous lire…



La presse vi
des pionniers. D
les micro-ordina
l'on se souvient
Cent Pour Cent
Pour la petite an
numéro de Tilt
sous-titre «Jeux
c'est assez amusa
Puis les année
bits, très en vog
connaître le suc
époque que so
consoles. Le prem
(septembre 90), p
parmi lesquels Co
de certaines mach
suite droit à des
Magazine en est u
presse vidéoludic
jeune, elle a aussi
ici partie depuis
bon sang, on se s
peu moins chiens
sionnels – il faut c
git un peu - mais
notre moyenne d'
voir avec celle des
çaise. Heureusemen

ETAPE I
LE

Cette première
vantage les éditeur
sont développés,
soient distribués
avons le loisir et l'a
te parce qu'on es
sions de jeux qui n
terminées portent
Il existe aussi les ve
c'est vraiment quan
ge d'écran-titre d'a
un éditeur nous en
bêta, il nous précise
tout, souvenez-vous
du tout une versi
vous avez là. Dans
aura plein de chos
beaucoup plus joli, v
Bon, parfois, c'est v
Toutefois, on ne peu
du résultat final, ava
un joli CD sur leque
view» (bon pour tes
vent dans la rubriqu
les previews (versio
brique Casting.

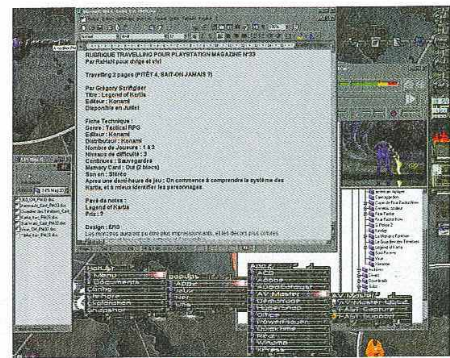
La presse vidéoludique a une histoire. Et des pionniers. Durant les années 80, ce sont les micro-ordinateurs qui sont à l'honneur et l'on se souvient de titres comme Tilt, Amstrad Cent Pour Cent, Micro News ou Hebdogiciel. Pour la petite anecdote, sachez que le premier numéro de Tilt (septembre 82 !) avait pour sous-titre «Jeux électroniques». Avec le recul, c'est assez amusant…

Puis les années 90 arrivent et les consoles 8 bits, très en vogue au Japon, commencent à connaître le succès en France. C'est à cette époque que sont créés les généralistes consoles. Le premier de tous sera Player One (septembre 90), puis beaucoup d'autres suivront parmi lesquels Consoles+, Joypad, etc. Le succès de certaines machines aidant, nous aurons ensuite droit à des magazines dédiés (PlayStation Magazine en est un). Tout cela pour dire que si la presse vidéoludique est encore relativement jeune, elle a aussi un peu vécue. Nous en faisons ici partie depuis plus ou moins longtemps et, bon sang, on se sent toujours aussi jeune. Un peu moins chiens fous et un peu plus professionnels – il faut croire que le temps nous assagit un peu - mais jeunes avant tout. Cela dit, notre moyenne d'âge n'a effectivement rien à voir avec celle des membres de l'Académie française. Heureusement.

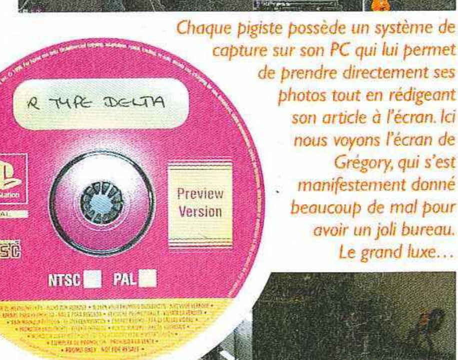


ETAPE 1 : SE PROCURER LES JEUX

Cette première étape concerne en fait davantage les éditeurs que la rédaction. Les jeux sont développés, édités et, avant qu'ils ne soient distribués dans le commerce, nous avons le loisir et l'avantage de les recevoir. Juste parce qu'on est super privilégié. Les versions de jeux qui ne sont pas complètement terminées portent un nom : version bêta. Il existe aussi les versions alpha mais là, c'est vraiment quand il n'y a que la page d'écran-titre d'achevée… Quand un éditeur nous envoie une version bêta, il nous précise toujours : «Surtout, souvenez-vous que ce n'est pas du tout une version terminée que vous avez là. Dans la version finale, il y aura plein de choses en plus et ce sera beaucoup plus joli, vous pouvez me croire…». Bon, parfois, c'est vrai, parfois ça l'est moins. Toutefois, on ne peut jamais être sûr à 100 % du résultat final, avant d'avoir entre les mains un joli CD sur lequel est cochée la case «Review» (bon pour test). Les reviews se retrouvent dans la rubrique Travelling du magazine, les previews (version bêta) dans notre rubrique Casting.



Chaque pigiste possède un système de capture sur son PC qui lui permet de prendre directement ses photos tout en rédigeant son article à l'écran. Ici nous voyons l'écran de Grégory, qui s'est manifestement donné beaucoup de mal pour avoir un joli bureau. Le grand luxe…



ETAPE 2 : TESTER LES JEUX



Massage de relaxation avant l'écriture.

Voilà l'étape la plus longue. Evidemment. La phase de test se déroule elle-même en plusieurs stades : on évalue le titre, on y joue un certain temps et ensuite on prend des photos et on rédige. Pour l'évaluation, il y a parfois quelques petites polémiques. Pourtant, pour avoir vu différentes versions du jeu avant le test, on sait en règle générale ce que vaut un produit (très bon ou non) avant même qu'il ne nous parvienne dans sa version définitive. Il n'est, en effet, par rare qu'au cours des mois précédents la sortie d'un produit nous recevions plus de dix versions différentes de celui-ci ! Pour V-Rally 2, par exemple, plus de quatre versions nous sont parvenues dans la dernière semaine de test. En ce qui concerne le temps de jeu, il varie de quelques heures (minimum syndical) à quelques jours. Car en fonction de la nature du jeu, on y passe plus ou moins de temps. Un jeu de rôle ou un jeu de stratégie, par exemple, réclame de toute façon beaucoup de temps, même si on n'y consacre pas 4 ou 6 pages dans le magazine. Le cadre dans lequel le testeur travaille lui est familier puisqu'il joue – pardon, il teste – souvent chez lui. Confortablement installé sur son canapé en cuir, les yeux fixés sur son écran 16/9e 90cm payé cash, il reste allongé les doigts de pieds en éventail et c'est de là que vient la légende du métier facile et enviable de testeur. Si vous saviez, pourtant, le courage et l'abnégation dont il faut savoir faire preuve parfois… Sérieusement, il faut être bien conscient qu'il existe une règle d'or, chez nous autres journalistes, qui peut se résumer en un mot : ponctualité. De la date de rendu de nos articles dépendent toutes les étapes suivantes. Etre en retard peut avoir un effet boule de neige assez impressionnant, et il n'y a rien de mieux pour se faire vertement tancer. Le pigiste ou rédacteur à l'âme droite et aux doigts agiles se fera donc un devoir de rendre ses articles selon les délais qu'il s'est souvent lui-même fixé, et ce quitte à passer une nuit blanche. Nous sommes d'ailleurs quelques-uns ici à apprécier tout particulièrement ce long moment calme qu'est la nuit…

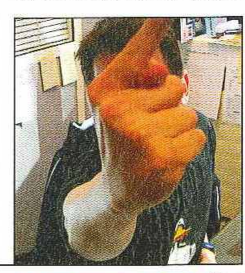


PRÉSENTATION DES RÉDACTEURS

Voici venu le moment d'en savoir un peu plus sur nous. Nous allons mettre ici l'accent sur la façon dont chacun d'entre nous est entré dans le milieu du jeu vidéo. Vous allez voir, il y a parfois des anecdotes amusantes…

JEAN-FRANÇOIS MORISSE RÉDACTEUR EN CHEF 26 ANS

Alors que J.-F. coule des jours heureux sur les bancs de sa fac – nous sommes en 91 - l'envie lui prend de participer à la vie de la nation et de trouver un travail. Il pense tout d'abord à un petit boulot et puis, le fatum aidant, voilà que son frère lui fait lire une annonce passée dans le magazine Joystick. Il est possible de la résumer aisément : « Nous créer nouveau magazine, toi y en a être intéressé ?». S'ensuit l'envoi d'une lettre et la réception d'un coup de téléphone, un mois et demi plus tard (nous sommes début août). Tranquillement installé à regarder la télé avec ses parents – car Jean-François, en plus d'être un bon rédacteur en chef, est aussi un bon fils -, J.-F. répond. D'abord nonchalant («mouais, kékygna ?»), il se ressaisit tout à coup et devient vite sérieux. Ce coup de fil aura tracé sa destinée. En tout cas jusqu'à maintenant…



Le premier jeu qu'il a testé : King's Bounty (Megadrive)
Une expression qui le caractérise :
«Bon, gars, alors ton six pages, tu me le rends bien aujourd'hui, c'est ça ?»

NOURDINE NINI RÉDACTEUR EN CHEF ADJOINT 28 ANS





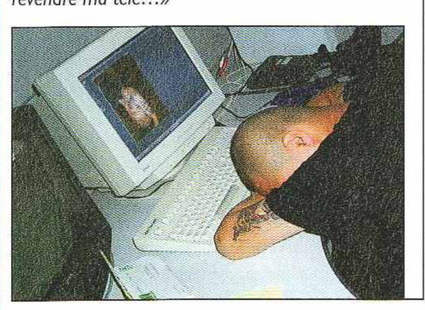
Nourdine et Jean-François se sont connus à la fac. Il leur arrive alors de parler de jeux vidéo comme ça, en passant, mais ils n'ont aucun projet précis. Après les vacances d'été, en 91, Nourdine se procure le magazine Joypad. Enfer et stupéfaction ! N'est-ce pas la photo de J.-F. que l'on trouve à l'intérieur du magazine ? Après avoir appelé Jean-François, Nourdine tente aussi sa chance. Un cours d'histoire espagnole servira à la rédaction d'un brouillon. La lettre sera envoyée le soir même. 4 ou 5 jours plus tard, le téléphone sonne. Nourdine et son frère sont pétrifiés. Dans l'atmosphère, quelque chose crie que cette sonnerie n'est pas comme les autres… J.-F. est tout étonné de la chance qu'a eu son camarade et de la rapidité à laquelle tout s'est déroulé. Il faut croire que le destin n'est pas un vain mot…

Le premier jeu qu'il a testé : Road Blasters (Megadrive)
Une phrase qui le caractérise : « Tiép, tiépi, tiép, tiép, tiépi, tiép, tiep… T'es dég. hein ? Rire-rire-rire-rire…»

KENDY TY JOURNALISTE 25 ANS

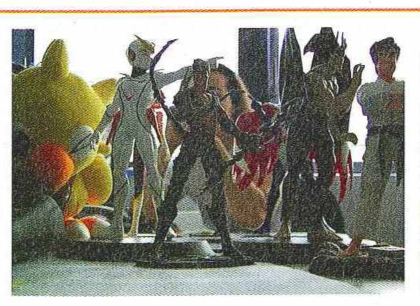
Kendy est un artiste. Pas vraiment du genre torturé - le genre je-m'en-foutiste plutôt - mais artiste quand même. Un concours de dessins sur enveloppe le distingue de la masse des badauds : son travail est remarqué (même si le postier, pervers, ne manquait jamais de mettre le coup de tampon sur la tête de ses persos). Publié mais jamais vainqueur du concours, il sera toutefois contacté par Jean-François. Après un entretien d'évaluation, le génie intrinsèque du personnage paraît évident. On lui confie alors la rubrique arcade du magazine Joypad. Puis il passe progressivement aux versions longues et fait même quelques travellings pour PlayStation. C'était au début 94. Depuis, Kendy s'est rasé le crâne et entretien un côté «hard-core» qui lui sied bien («c'est le syndrome Bruce Lee mec, j'ai les yeux bridés, personne n'ose m'attaquer dans la rue»). La curiosité de la rédaction, assurément.

Le premier jeu qu'il a testé : Virtua Fighter 2 (arcade)
Une phrase qui le caractérise : «Ça fait longtemps que je suis pas allé au resto, je crois que je vais revendre ma télé…»



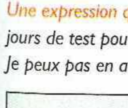
EDOUARD DUCHAMP JOURNALISTE 24 ANS

Rédacteur en chef du journal de son lycée, Edouard a eu très tôt la fibre journalistique. Il interviewe, début 91, Seb du magazine Joystick. Il passe plus tard à la rédaction et commence, dès juin, à devenir un habitué des lieux. Un jour qu'il bouscule le rédacteur en chef de l'époque dans un couloir, il fait tomber le magazine japonais que portait ce dernier. Il le ramasse en s'excusant platement et regarde la couverture quelques secondes «Ah tiens, c'est marrant, ils parlent de Garou Densetsu». Car, oui, Edouard apprend à parler japonais ! La découverte de cette caractéristique le rendra tout à coup beaucoup plus intéressant. Lorsque le magazine Joypad est créé, il est le premier sur les rangs. Perdu entre ses études et la rédaction, il ne la quittera plus jamais et se révélera d'une aide précieuse lorsqu'il s'agira de rédiger certains articles de PlayStation Magazine…



Le premier jeu qu'il a testé : Les Chevaliers du Zodiaque (NES)
Une phrase qui le caractérise : «Turbo allô ? C'est François Mitterrand à l'appareil…»









JEAN SANTONI
JOURNALISTE
29 ANS

Jean a toujours eu une caractéristique assez rigolote : il fait 10 ans de moins que son âge. C'est l'aîné de la rédaction, mais c'est aussi celui qui est habillé tout le temps en baggy et à qui on demande sa carte d'identité quand il va voir un film interdit aux moins de 16 ans. Jean a travaillé au sein des bureaux de Renault pendant un moment. Engoncé dans son costume (pour faire du skate, ce n'est pas pratique), avec à sa disposition une secrétaire, il ne s'est jamais senti tout à fait à sa place. L'envie d'entrer dans le milieu du jeu le prend tout à coup. Il a besoin de changer d'horizon. Il envoie de multiples candidatures et c'est finalement Jean-François qui le rappelle chez lui, un jour où il jouait du Rage against the Machine sur sa guitare électrique. C'était en mars 97...

Le premier jeu qu'il a testé : Rebel Assault 2 (PlayStation)

Une expression qui le caractérise : «Quôôôa, mais c'est n'impôôôrte quoi ce jeu ! C'est imbitable ! Allez hop, je lui mets 1 !»

GRÉGORY SZRIFTGISER
JOURNALISTE
22 ANS

Grégory a toujours été un joueur. Viscéralement. Le jour où ses parents se procurent un Minitel, il se précipite sur les serveurs des magazines spécialisés. Ses multiples connexions l'amènent à faire la connaissance de J.-F. et Nourdine. Le temps passant, il fait même un saut à la rédaction et squatte gentiment. Puis les études reprennent et, avec elles, le train-train d'une vie toute tracée. Arrivé à maths spé, la machine s'enraye. Grégory va voir J.-F. Le regardant dans le blanc des yeux il lui dit : «Je veux bosser ici, je commence quand ?». Impressionné par la motivation du garçon, J.-F. lui laissera sa chance. Dès les premiers numéros de PlayStation Magazine, début 96, Grégory travaille d'arrache-pied pour prouver qu'il mérite sa place. A l'époque, le canard est bimestriel. Lorsqu'il devient mensuel, il est alors temps que l'équipe s'agrandisse. C'est à ce moment que Jean et Julien sont engagés...

Le premier jeu qu'il a testé : Sonic (Game Gear)

Une expression qui le caractérise : «Tu sais, cinq jours de test pour un jeu comme celui-là c'est limite. Je peux pas en avoir deux de plus ?»



FRANÇOIS TARRAIN
JOURNALISTE
25 ANS



François a toujours été un garçon avec les pieds sur terre. Il passe son bac, attend de bien connaître une fille avant de l'embrasser et puis, un jour, sa vie bascule. En septembre 93, il fait ses premiers pas chez MSE, qui édite alors les magazines PC Player et Player One. Un jour – c'était un lundi - un choix cornélien s'impose à lui : soit il attend de pouvoir s'inscrire à la fac pour passer une licence – il est dix heures du matin, il attend et il sait que son tour viendra dans pas mal de temps – soit il se rend à la première réunion de travail qui lui a été proposée. Mais la réunion est à onze heures et le même jour ! François appelle sa mère. Contre toute attente, cette dernière lui conseille de se rendre à la rédaction. Il ne se le fait pas dire deux fois. Avec les années viennent les responsabilités, et François deviendra même rédacteur en chef de Player One. Décidant de revenir goûter aux joies du journalisme pur, il fait désormais partie de la rédaction de PlayStation Magazine...

Le premier jeu qu'il a testé : L'empire contre-attaque (Game Boy)

Une expression qui le caractérise : «Crève...» (mais euh... c'est dit gentiment en fait).

JULIEN CHIÈZE
JOURNALISTE
19 ANS

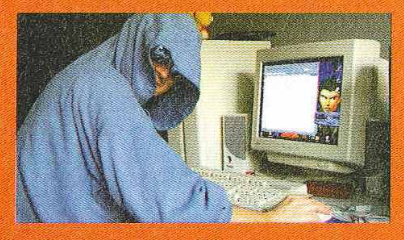


Julien est le benjamin de la bande. Tout a commencé alors que le petit Julien était en 1re ES. Fan de jeux d'aventure et de rôle, il décide d'envoyer des lettres de motivation à qui voudra bien se donner la peine de les recevoir. Un soir, avant un cours de soutien d'allemand, Golden Juju Butterfly est en train de calculer le nombre de Mario Karts vendus à la seconde au Japon (véridique). Tout à coup, le téléphone sonne. La sœur de Julien répond. La musique est forte, elle ne comprend visiblement pas qui est à l'appareil. Elle tend le combiné à Julien, l'esprit toujours dans ses calculs : «Bonsoir, ici Jean-François Morisse, rédacteur en chef de PlayStation Magazine...». Le cœur de Julien s'arrête. Lorsqu'il se remet à battre, sa vie a changé. C'était en février 97.

Le premier jeu qu'il a testé : Suikoden (PlayStation)

Une expression qui le caractérise : «Youpi, ma Anna est en quart de finale !»

DAVE MARTINYUK
JOURNALISTE
26 ANS



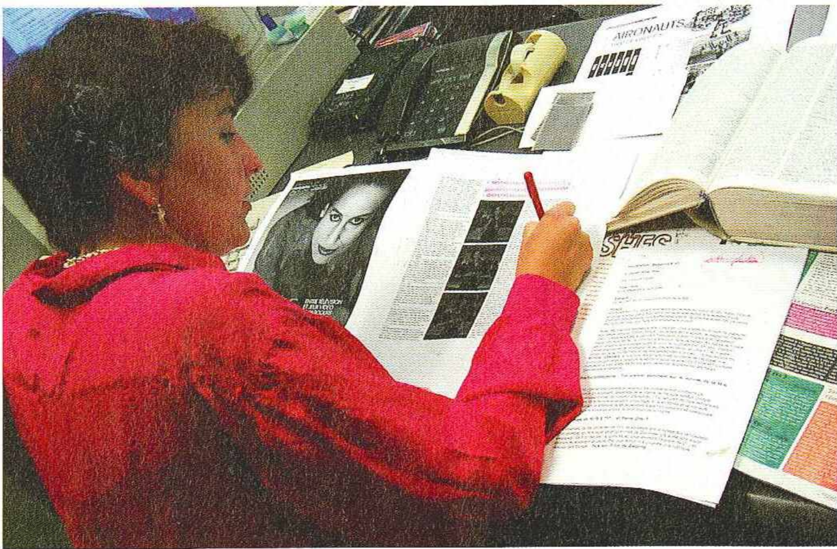
Dave s'est toujours laissé porter par la vie et les événements. En seconde, un dossier d'économie l'amène a interroger le rédacteur en chef de MSE, qui édite à l'époque Amstrad Cent Pour Cent. Quelques tests «blancs» plus tard, on lui donne sa chance. Dave, qui n'a pas encore seize ans, commence alors à croire en l'existence de Dieu. En février 90, ses premiers tests sont publiés. Les années s'écoulent et du CPC, il passe aux consoles, avec Player One. Il quittera cette revue en septembre 97 pour intégrer l'équipe de PlayStation Magazine.

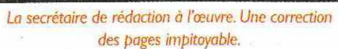
Le premier jeu qu'il a testé : Bob Morane Ocean (Amstrad CPC)

Une expression qui le caractérise : «Bah ouais, késs'tu veux.. C'est comme ça, c'est la vie, on n'y peut rien.»

ETAPE 3 : RELIRE LES TESTS

Une fois les tests écrits, ils sont relus une première fois par le rédacteur en chef, puis une seconde fois par les secrétaires de rédaction (les SR). Ces dernières (chez nous, du côté SR, il n'y a que des filles) ont pour tâche, dans un premier temps, de corriger les fautes et les expressions un peu lourdes, puis de relire les articles une fois montés en maquette (étape 4). Il n'est pas rare qu'un mot étrange («Bon, vous allez me trouver idiote mais ça veut dire quoi DA ?») ou la profonde subtilité d'une phrase oblige les SR à venir faire un tour dans la salle de rédaction, un endroit qu'elles évitent sagement en temps normal... Lorsqu'on estime que les pages montées sont susceptibles de paraître dans le magazine, on les amène une dernière fois au rédacteur en chef ou au rédacteur en chef adjoint, pour une relecture finale. Si tout est ok, un grandiloquent BAT (bon à tirer) est inscrit sur la feuille. Quand on parle de tirer on évoque ici l'imprimerie, bien sûr... Les SR sont également là pour vérifier que les photos sont placées au bon endroit, que les alignements sont corrects et que l'équilibre d'une page n'est pas gâché par tel ou tel élément mal disposé. Cela ne garantit évidemment pas un taux d'erreur de 0%, mais plus il y a de vérifications, moins il y a de possibilités d'énormes bourdes (toujours mal vécues par le journaliste responsable de l'article). Les SR sont un peu le trait d'union entre le rédacteur en chef et les maquettistes.



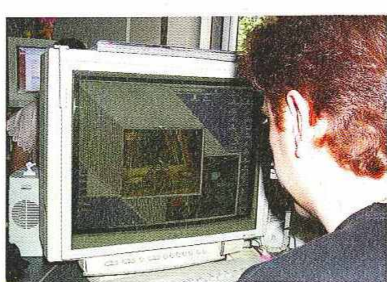

La secrétaire de rédaction à l'œuvre. Une correction des pages impitoyable.

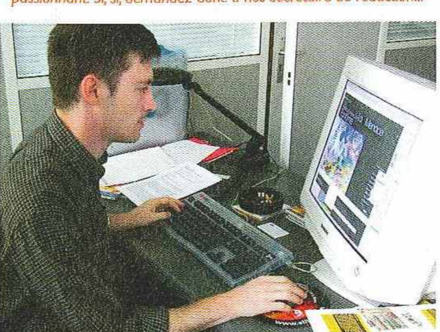

Relire les articles que les rédacteurs ont terminé se révèle toujours passionnant. Si, si, demandez donc à nos secrétaire de rédaction...

ETAPE 4 : MONTER LES ARTICLES

La salle de la maquette a une fonction aussi vitale que celle de la salle de rédaction. C'est là que les maquettistes, véritables Michel-Ange de l'X-Press (logiciel de PAO ou de mise en page), laissent libre cours à leur sens artistique et mettent en page tout ce que nous autres, humbles journalistes, écrivons. En parallèle, toute photo prise par nos soins passe entre les mains de notre retoucheur favori. Luminosité et contraste sont ainsi réglés au mieux afin que les photos publiées soient de la meilleure qualité possible. Textes et photos réunis, les maquettistes ont enfin à leur disposition tout ce qu'il leur faut pour commencer leur travail...

Souvent, ce que l'on rend n'est pas parfait. Des photos manquent parfois, le texte peut être trop court pour le nombre de pages prévu ou, au contraire, trop long et il faut élaguer les vastes frondaisons de l'article. C'est alors notre faute et il faut corriger. Mais parfois, il arrive que des photos soient interverties ou qu'une portion du texte disparaisse... Nous trouvons alors le maquettiste responsable et le lapidons (ok, c'est pas vrai, je plaisante). La mise en page parfaite n'existe pas – la perfection n'existe dans aucun domaine – et pour s'en approcher il faut se donner du temps et de la peine. On en manque souvent dans notre milieu. La difficulté de la chose rend cependant la bonne exécution du travail encore plus méritoire...


Steph, notre correcteur photo maison, doit parfois modifier des centaines de photos dans la même journée.


Les moniteurs de la salle maquette sont toujours des 19, voire des 21 pouces. Un confort nécessaire lorsqu'il s'agit de travaux de mise en page.

LA PUBLICITÉ : UN MONDE À PART

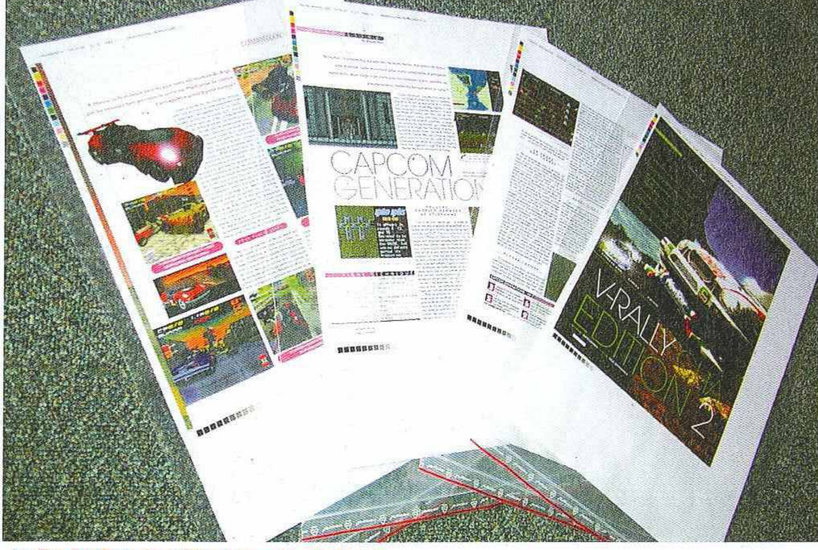
Certains lecteurs – donc certains d'entre vous - sont parfois étonnés de trouver dans notre magazine une publicité pour un jeu et, quelques pages plus loin, de découvrir que ce même titre récolte la note peu glorieuse de 2 ou 3. Expliquons à tous ceux que cela pourrait intriguer qu'il n'y a aucun lien entre le contenu rédactionnel du magazine et tout ce qui concerne la publicité. Autrement dit, si un éditeur veut passer de la publicité chez nous, il n'y a pas de problème. Que ce soit pour un bon ou un mauvais produit, les entrées d'argent sont toujours les bienvenues et la publicité reste un support majeur - et incontournable - pour la quasi-totalité des magazines. Cela ne nous empêche pas de traiter le jeu en court-métrage s'il est mauvais... ou de le décortiquer sur 4 ou 6 pages s'il se révèle au contraire excellent. Vérifiez vous-même : les deux cas de figure se sont déjà présentés.



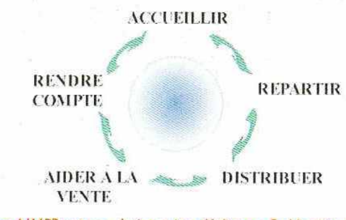
ETAPE 5 : LA FABRICATION DU MAGAZINE

La fabrication d'un magazine est soumise à un planning très strict que doit suivre chaque protagoniste. Ainsi, les testeurs ont une date de rendu de leurs articles, les SR et maquettistes une date de remise des fichiers informatiques aux photograveurs qui eux-mêmes se voient imposer une échéance pour faire les films. Enfin, les dates de remise des films à l'imprimeur, d'impression du magazine et de mise en vente sont clairement définies et ne peuvent en aucun cas être modifiées. Mais voyons de plus près cette période d'effervescence que l'on nomme, dans notre jargon, «période de bouclage».

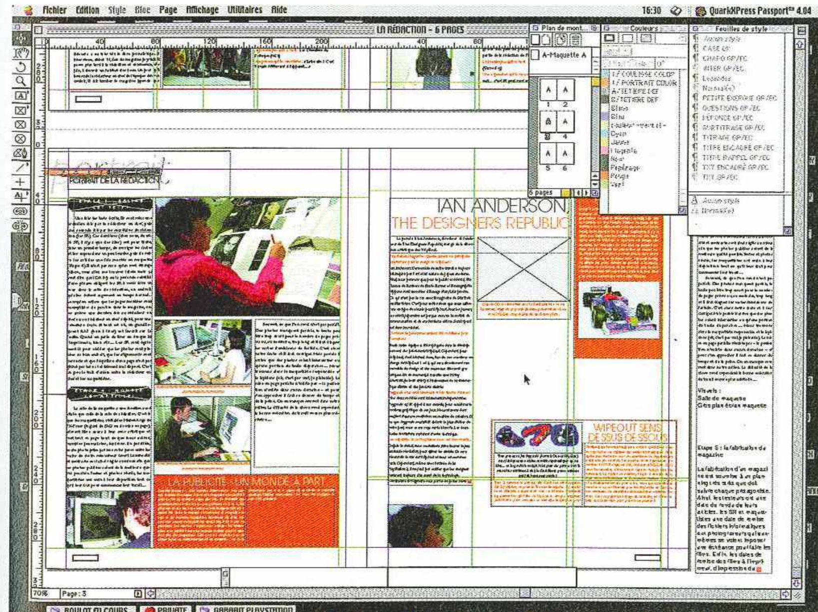
Dans un premier temps, la maquette envoie les fichiers informatiques des pages montées au photograveur qui crée des films destinés ensuite à l'imprimeur (cette technique ne sera sans doute plus employée dans quelques mois grâce à la technologie numérique). Ce dernier peut alors mettre à contribution ses rotatives, qui servent à l'impression proprement dite. Le magazine n'est pas imprimé d'un seul coup. On imprime d'abord quelques cahiers (le PlayStation Magazine que vous tenez entre les mains est constitué de 4 cahiers de 32 pages, d'un autre de 16 pages et des 4 pages de couverture), puis on les vérifie avant de procéder à l'impression de masse. Arrive ensuite le stade du brochage. PlayStation Magazine possède ce qu'on appelle un dos carré (les feuilles sont collées et non attachées par de simples agrafes). C'est un procédé de fabrication qui coûte plus cher, mais le résultat final se révèle également plus pratique. Enfin, le conditionnement (mise sous plastique) constitue la dernière étape de la fabrication du magazine.



Les films font figure de modèles originaux à partir desquels sont imprimées toutes les pages du magazine. Il faut évidemment en prendre grand soin.



Les NMPP ont une devise qui se décline en 5 obligations. Chacune d'entre elle doit d'être respectée le plus possible.



Voici un exemple de mise en page au coeur de PlayStation Magazine. Comme les lecteurs avertis s'en rendront sûrement compte, la maquette d'une rubrique (ici le portrait, au hasard) est toujours récupérée d'un mois sur l'autre. Ainsi, on retrouve immédiatement le même "esprit", avec l'utilisation des mêmes couleurs, des mêmes typos etc. Il faut en fait jouer constamment avec les blocs textes et les photos pour trouver le meilleur équilibre possible sur une page. On tâtillone, tente de placer telle colonne à tel endroit, puis on se reprend... C'est un peu un travail de peintre sur sa toile (virtuelle).

ETAPE 6 : LA DISTRIBUTION DU MAGAZINE

PlayStation Magazine est tiré chaque mois à 200 000 ou 250 000 exemplaires. Tout dépend de la période de l'année. Pour un magazine de jeux vidéo, en France, c'est une espèce de record. Tous les magazines sont ensuite distribués dans les différents points de vente de presse, partout dans le pays (il y en a près de 32 000, de l'énorme Maison de la presse au petit libraire de campagne), et directement envoyés aux lecteurs abonnés, bien entendu. Il existe un réseau de distribution bien connu des groupes de presse : les NMPP. Ces Nouvelles Messageries de la Presse Parisienne distribuent près de 3 000 titres au total. Nous en faisons partie. Les NMPP ont certaines tâches bien précises à remplir : accueillir, répartir, distribuer, aider à la vente et rendre compte. Les informations qu'elles fournissent aident à mieux cerner le marché et à en devenir un acteur plus efficace. Cela permet de réduire le pourcentage de magazines invendus, inhérents à toute vente. En 1998, il était en moyenne de 35,7 % pour l'ensemble des publications distribuées par les NMPP. En ce qui concerne PlayStation Magazine plus directement, il est en moyenne de 18 %. Ce bon résultat, c'est à vous que nous le devons...

NMPP
PRESSE SERVICES

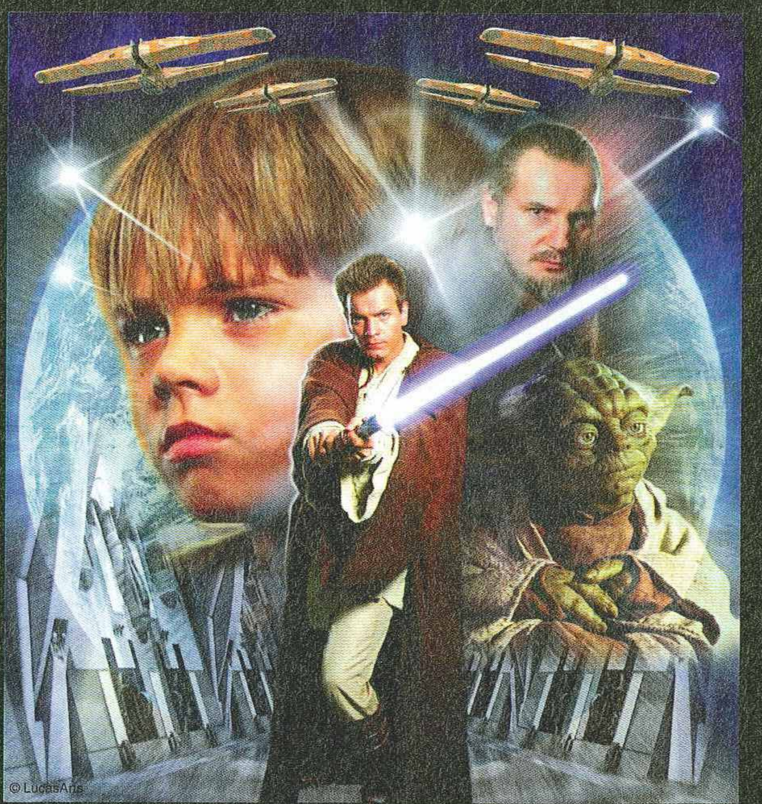
Par Grégory Szriftgiser





Star Wars Episode One
La Menace Fantôme

EDITEUR :
LUCASARTS/UBI SOFT
DISPONIBILITE :
LE 30 AOUT 99



Que la Force soit avec les licences

A L'HEURE OU VOUS LIREZ CES LIGNES, LA MOITIÉ DE LA PLANETE AURA EU LA POSSIBILITÉ DE VOIR LE FILM TANT ATTENDU. L'EXPECTATIVE SERA NETTEMENT RETOMBÉE ET LE NET SE SERA CALMÉ. ET, POUR NOUS, DES LE 30 AOUT, IL EN SERA DE MEME GRACE AU JEU LA MENACE FANTOME !



296 900 000 dollars soit près de 2 milliards de nos francs, c'est ce qu'a rapporté Star Wars Episode One : La Menace Fantôme jusqu'à maintenant, rien qu'au cinéma. Car, bien entendu, si l'on devait compter la myriade de produits dérivés (jouets, vêtements, posters, calendriers, maquettes et tout le reste), cela dépasserait l'entendement. Autant dire que, pour M. Lucas, Star Wars est une prolifique affaire. Pour certains, il s'agit bien là d'ailleurs d'un point agaçant ! Le commerce Star Wars, ça rapporte et les jeux vidéo tirés du film aussi... Déjà sorti aux Etats-Unis, la Menace Fantôme sur PlayStation et PC cueille les fruits de la folie Star Wars.

LucasArts est riche

D'ores et déjà, il semble que le jeu fasse un carton outre-Atlantique. Dans notre verte contrée, il est déjà possible de découvrir la version PC et on ne s'est pas privé ! Globalement, nous préférons, comme à notre habitude attendre le travelling, pour émettre un avis définitif mais, au vu du jeu PC, nous sommes relativement... déçus. LucasArts nous avait pourtant habitués à des productions de qualité, surtout dans l'univers Star Wars. L'éditeur exclusif de George défiait la regrettable loi «licence forte, jeu bâclé», de production en production, livrant aux fans de l'univers space opera le plus plébiscité au monde, une extension extraordinaire des œuvres cinématographiques. Cette rare qualité serait-elle en train de se perdre ? De l'avis du public PC, il semblerait que ce soit la triste vérité, au vu des deux premiers titres adaptés de l'Episode One. Alors oui,

LucasArts penserait-il plus au profit facile qu'aux joueurs ?

Quelques passages plates-formes seront également de la partie.

Dès le départ, l'action prime. Les ennemis du jeu, à l'image du film, se résument aux droïdes de la fédération.

La Reine An... faire g...



Le côté aventure est très (trop ?) simple.

La Reine Amidala est un personnage qui ne peut pas faire grand-chose : d'autres doivent la protéger.

les jeux se vendent très bien, mais tout ce qui est estampillé Star Wars suit cette règle !

Ce que vous réserve la PlayStation

Nous découvrirons également les deux titres en question, Racer et Adventure. Nous vous parlions en détail de ce que prévoyait Adventure, dans notre avant-dernier numéro. Racer, quant à lui, sortira bien plus tard. Rappelons brièvement le principe de ces 2 premiers titres (d'autres sont d'ores et déjà prévus). Pour Racer, il s'agit de revivre la fameuse course de podracers, une des scènes fortes du film. Pour Adventure, finalement baptisé tout simplement La Menace Fantôme, c'est l'intégralité du film qui a été reprise. Toute l'intrigue, de l'embargo de la puissante fédération commerciale jusqu'à l'ultime duel au sabre entre les deux Jedis et le Sith, a servi de base à ce jeu d'action teintée d'aventure. But avoué : jouer le film. Une bonne idée en soi, mais délicate à traiter, car l'intérêt de jouer un scénario dont toutes les ficelles sont déjà connues par ceux qui ont vu le film est douteux. Mais ce n'est pas tout. Après avoir joué à la version PC, qui est la même, exception faite du graphisme évidemment plus fin et plus coloré que sur PlayStation, de nouveaux problèmes sont apparus. Une maniabilité parfois hasardeuse, une linéarité outrageuse et un ennui conséquent, malgré la variété des 4 personnages jouables et quelques bonnes idées. Le seul vrai point positif restant probablement la présence bien moins importante de Jar-Jar Binks...

Rendez-vous en septembre

Evidemment, même si le jeu ne changera pas d'un iota sur PlayStation, pour ce qui est des niveaux et du challenge, il se peut que certains problèmes soient toutefois moins apparents. Quoi qu'il en soit, pour les fans comme pour les autres, je ne saurais trop vous conseiller d'avoir vu le film avant de jouer le jeu, qui vous révélera à peu près tout... en moins beau ! Espérons maintenant que La Menace Fantôme passera mieux sur PlayStation que sur PC ; réponse dans le travelling. En attendant, il semble bien que LucasArts ait cédé à l'appât du gain facile, en développant un jeu, histoire de tirer profit de la renommée du film plutôt que de chercher à satisfaire les fans. Lorsqu'on sait que l'éditeur a de plus annoncé qu'il laissait de côté les développements tirés de la première trilogie pour le moment, pour se consacrer aux nouveaux épisodes, on est en droit de craindre un changement de politique...

Voici le fameux vendeur de pièces, Watto, dont l'esclave n'est autre que... Anakin Skywalker.

Il est certains ennemis qu'il vaudra mieux fuir que combattre.

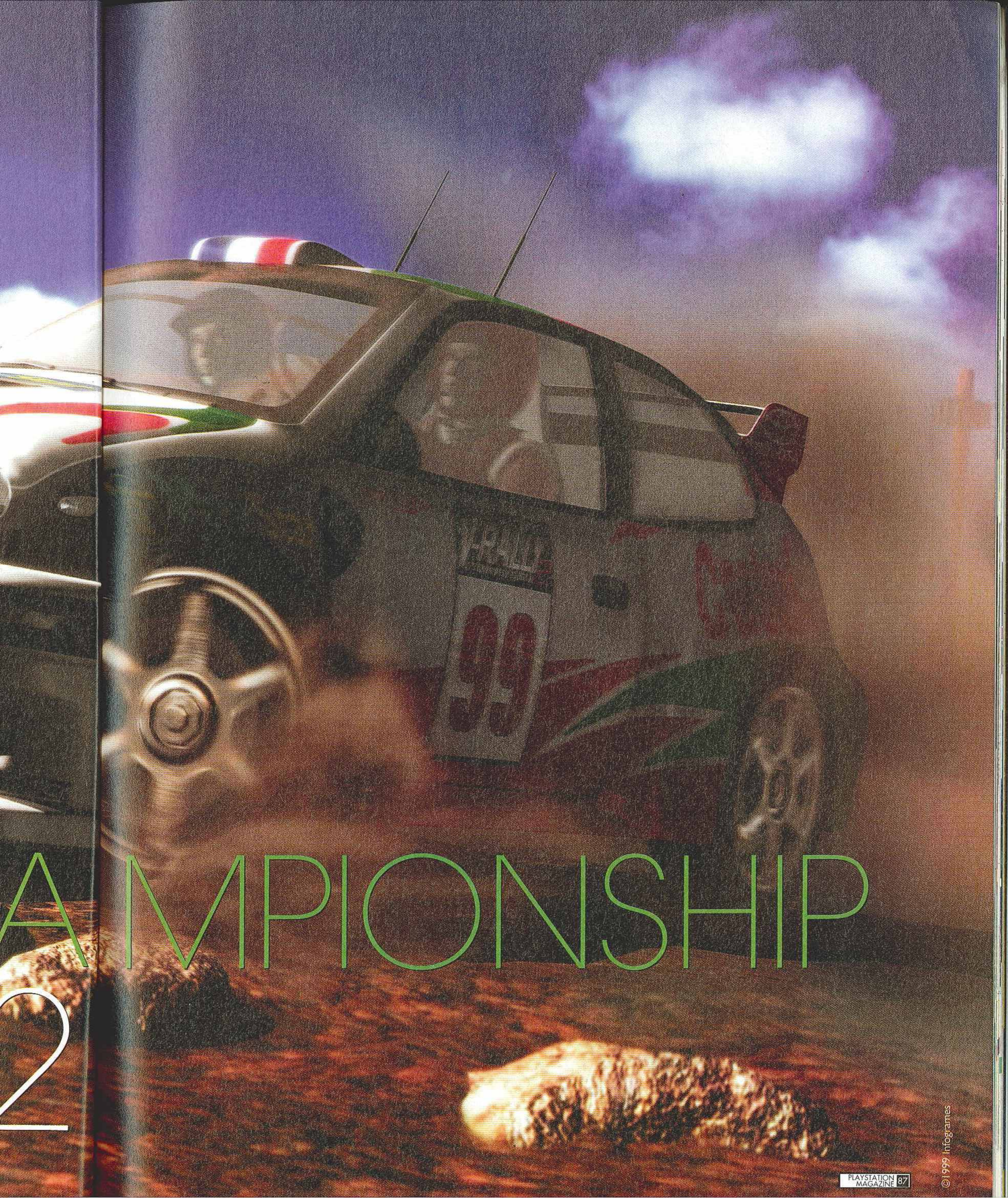
Par François Tarrain



L'Eden de la simulation de Rallye sur PlayStation s'appelle V-Rally 2. Le studio de développement qui a crée V-Rally 2 s'appelle Eden... Comme quoi les hasards dans la vie, ça n'existe pas ! Alors attachez vos harnais et préparez-vous à vivre l'enfer de la course...

V-RALLY CHAM EDITION 2

EDITEUR : INFOGRAMES • SORTIE : DÉJÀ DISPONIBLE


AMPIONSHIP
2
99
©1999 Infogrames

LES VOITURES BONUS

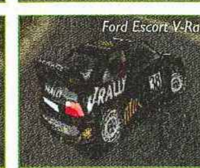
Le choix pléthorique de voitures dans V-Rally 2 devrait contenter tous les fans de belles mécaniques ! Le jeu vous propose, en effet, de piloter –dans un premier temps– seize bolides préparés pour la course et répartis en trois catégories de puissance :
- Les «World Rally Cars» : Mitsubishi Lancer, Toyota Corolla, Subaru Impreza, Ford Focus, Seat Cordoba, Skoda Octavia, Hyundai Coupé et Peugeot 206.
- Les 2 L Kit-Cars : Peugeot 306, Citroën Xsara, Seat Ibiza, Renault Mégane et Opel Astra.
- Les 1,6 L Kit-Cars : Citroën Saxo, Peugeot 106 et Nissan Micra.
Parallèlement à ces modèles, vous pouvez également accéder à dix autres véhicules cachés. Pour les obtenir, rien de plus simple : à chaque fois que vous remportez une des compétitions disponibles (Arcade, Trophée et Championnat, pouvant se jouer chacune en trois niveaux de difficulté, Européen, Mondial et Expert), vous gagnez une nouvelle caisse. Au final, votre «Garage» sera donc enrichi de neuf voitures supplémentaires. Pour débloquer la dernière (la très puissante 405 turbo de Ari Vatanen, forte de 520 chevaux !), le challenge est un peu différent. Vous devez totaliser un score de «Performance» supérieur à 10000 points. Ce dernier, consultable à l'écran de sélection du pilote, est calculé en fonction de vos victoires, sur chaque Spéciale. En clair : plus vous finirez fréquemment les courses en tête, plus votre score de Performance montera rapidement ! Facile à dire… Et assez facile à faire !


205 Turbo 16


405 Pike's Peak


Alpine A110


Audi Quattro

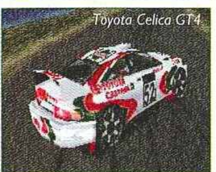

Fiat 131 Abarth


Ford Escort V-Rally


Lancia Stratos


Renault 5 Turbo 2


Renault 8 Gordini


Toyota Celica GT4

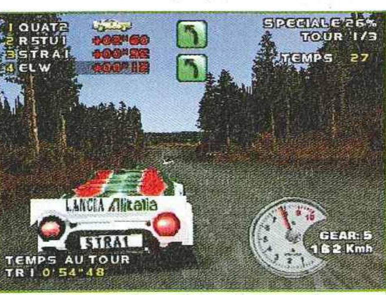
«Gauche léger… Long… S'ouvre… Droite à fond sur gauche moyen… Se referme sur crête… Epingle droite !! » Mes tympans sont meurtris par les bruits qui saturent le cockpit exigu. Mon copilote hurle ses précieuses indications, tentant de couvrir le rugissement assourdissant du moteur… Soudain, dans mon rétro, je la vois qui se rapproche. Seconde après seconde, la meute de mes poursuivants se fait plus pressante. Rapidement, je suis aveuglé par la lumière crue de leurs phares longue portée, braqués sur mon pare-chocs arrière en guise d'avertissement. Ils ne me lâcheront pas jusqu'à l'arrivée ! Plus que 2 km… La sueur commence à m'inonder, comme si la pluie âcre qui tombe à l'extérieur parvenait à traverser mon toit pour venir me recouvrir de sa chaude moiteur… Plongé au cœur d'une végétation luxuriante, j'ai du mal à garder le cap sur la piste en terre détrempée constellée de nids de poule. Les nombreux virages sont autant de pièges qu'il me faut déjouer en douceur. Mise à mal par ce parcours chaotique, mon Impreza GT commence à donner quelques signes de faiblesses. La direction tire à gauche, le moteur agonise et la boîte de vitesse claque un peu trop… Bref, tout va mal ! Mais je ne suis pas décidé à céder ma première place aux charognards qui me suivent… Tiens, en parlant d'eux, en voilà un qui tente de me dépasser par la droite. L'inconscient ! Un coup de volant brusque. Je me déporte vers sa caisse et, dans une subtile touchette, je le catapulte sur le bas-côté. Surpris, il n'arrive pas à redresser et vole en une succession de tonneaux ! Ok, ma manœuvre n'est pas très fair play. M'en fous, c'est qu'un jeu vidéo après tout !

FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMULATION DE RALLYE
EDITEUR	INFOGRAMES
DISTRIBUTEUR	INFOGRAMES
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON S'ACHETE UNE SUBARU ET ON PART EN CORSE !

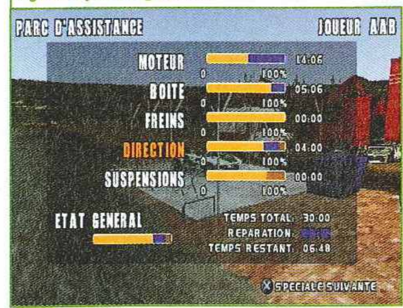


La carrosserie subit de nombreuses déformations en cas de choc. Mais pour finir dans cet état, il faut vraiment conduire comme un goret !



Certains circuits possèdent des raccourcis, souvent difficiles à repérer lorsque vous roulez vite !

Entre chaque spéciale, vous pouvez réparer les dégâts subis par votre voiture. Pour cela, vous disposez de trente minutes. Un laps de temps à répartir entre les cinq organes sujets à dégradation.





V-Rally 2 propose de nombreuses vues, intérieures et extérieures. Vous pouvez même les personnaliser !







…ations en cas
…ut vraiment



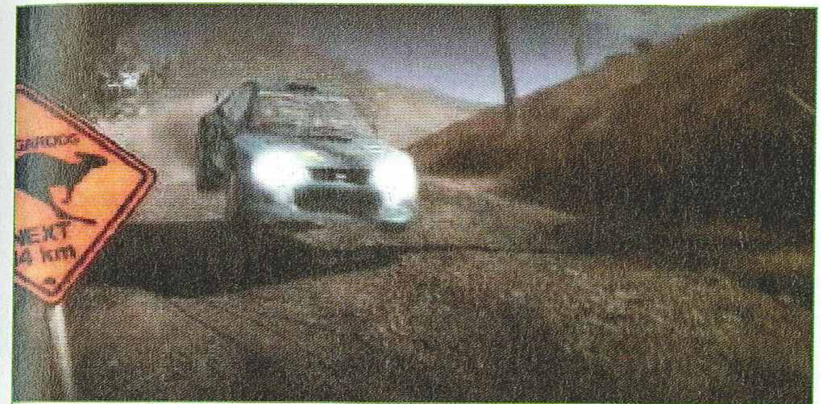
…urcis, souvent
…us roulez vite !

…r les dégâts
…osez de trente
…les cinq





…rieures et
…aliser !



Montée comme un clip vidéo, l'intro est rythmée par les excellentes musiques du groupe sin, qui s'est occupé d'une partie de la bande son du jeu.



HISTOIRE D'UN COMPROMIS

Après ce petit préambule, vous l'aurez bien compris : jouer à V-Rally 2 procure des sensations de conduite d'une rare intensité. Pour arriver à un tel résultat, les développeurs d'Eden Studios ont appliqué à la lettre un adage miracle : «Dans un jeu de caisse, ce n'est pas le réalisme pur qui compte, mais plutôt l'impression de réalisme». Subtil, non ? En fait, la démarche des développeurs est simple. Schématiquement, il existe deux «écoles» en matière de jeux de caisse. Celle de la simulation et celle de l'arcade. La première tente de reproduire le plus fidèlement possible la réalité, en simulant dans leurs moindres détails les réactions d'une vraie voiture et les conditions de course. Au final, on obtient un jeu très pointu, proposant un style de pilotage qui ne laisse aucune place à l'erreur, et un niveau de difficulté énorme. Ce genre simulation est donc réservé à une élite de joueurs, soucieux de vivre une expérience très proche de la réalité. La seconde école propose, quant à elle, une approche beaucoup plus «grand public». Un jeu d'arcade simplifie à l'extrême toutes les notions de réalisme, mise tout sur les sensations, la vitesse, le spectacle et s'avère très accessible pour les joueurs inexpérimentés.

Partant de ce principe, Eden Studios a réalisé une véritable prouesse : faire de V-Rally 2 un titre tout public, capable de contenter les fondus de simulation ET les fans d'arcade ! Pour en arriver là, le studio a conçu son rejeton en intégrant des subtiles notions de réalisme (les environnements de course, les modèles physiques des voitures...) à une jouabilité très typée arcade. Ce mariage contre nature entre deux genres que tout sépare pouvait sembler risqué, mais Eden s'est acquitté de la tâche avec brio, pour un résultat tout bonnement bluffant !

L'IMPRESSION D'Y ETRE

Paddle en main, on a l'impression dès les premiers tours de roue d'être plongé en plein cœur d'un vrai rallye. On se dit, en toute innocence, que le jeu reproduit parfaitement la réalité et l'intensité d'une spéciale en pleine jungle. Inconscients que nous sommes ! Si V-Rally 2 se calquait effectivement trait pour trait sur la réalité, maîtriser un bolide de compétition à 200 km/h dans un dédale de virages serait quasiment impossible pour le commun des mortel. Eh oui, n'est pas pilote de rallye qui veut ! Bref, tout ça pour dire que V-Rally 2 propose un style de conduite très accessible (beaucoup plus





A l'intérieur des voitures, les pilotes sont modélisés et bougent en temps réel !

MIX PARFAIT ENTRE SIMULATION ET ARCADE, V-RALLY 2 FROLE LA PERFECTION !





LE COIN DU MÉCANO

A tout moment avant une course, vous pouvez jouer les ingénieurs techniques en réglant plusieurs organes de votre voiture. Choix des pneus, réglage des freins, du châssis et de la boîte de vitesse, influent sensiblement sur le comportement dynamique de l'engin. Cependant, vous n'êtes pas obligés de passer systématiquement par la case réglage pour profiter pleinement de V-Rally 2. Cette option ne s'adresse qu'aux fans perfectionnistes et à ceux qui chassent le chrono en Time Trial. Les autres pourront très bien laisser les réglages par défaut et finir le jeu en toute simplicité !







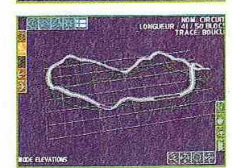


L'ÉDITEUR DE CIRCUIT

Dans la pratique, l'éditeur de circuit est un vrai modèle d'ergonomie et de simplicité. Pour faire simple, lorsque vous entamez la conception d'un tracé, deux choix s'offrent à vous : soit vous laissez la console générer aléatoirement le circuit, à partir de trois critères que vous aurez préalablement défini (photo 1), soit vous construisez vous-même votre piste, virage après virage. Dans ces deux cas, vous obtiendrez au final un tracé complet (Spéciale ou circuit en boucle, limité à 50 «blocs», soit environ une longueur de 4 km), sur lequel vous pourrez faire varier les côtes, les descentes, les bosses et l'amplitude des sauts (photo 2). Une fois satisfait par votre œuvre, vous pourrez choisir un des douze environnements visuels disponibles, correspondant à autant de pays (voir encadré «Les environnements»). Et voilà, le tour est joué ! Il ne vous reste plus qu'à laisser à la console le soin de générer le tracé et à vous éclater au volant de votre bolide. Dernier détail : vous pourrez bien évidemment sauvegarder vos créations sur carte mémoire et en faire profiter tous vos amis !



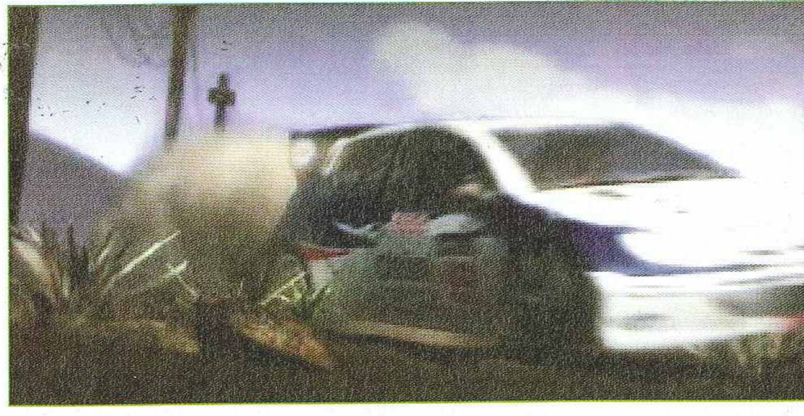






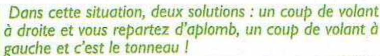








La gestion des dérapages est réaliste et, contrairement à V-Rally 1, les voitures ne sont plus des savonnettes incontrôlables !



Dans cette situation, deux solutions : un coup de volant à droite et vous repartez d'aplomb, un coup de volant à gauche et c'est le tonneau !



que Colin McRae, son concurrent direct) mais terriblement efficace. Les voitures réagissent différemment en fonction de la nature du sol et des réglages effectués. Sur le bitume, la motricité est excellente, alors que sur la neige ou sur le sable, vous avez l'impression de diriger une savonnette ! Dans tous les cas, vous pourrez fort heureusement appliquer la recette du dérapage contrôlé, avec freinage en entrée de courbe, puis réaccélération progressive pour retrouver une bonne adhérence. Une fois que vous maîtriserez ce principe du «travers», vous pourrez perfectionner vos trajectoires et devenir un véritable as du volant. Dès lors, libre à vous de partir à l'assaut des nombreux modes de jeux proposés par V-Rally 2 !

Au nombre de trois (Arcade, Trophée et Championnat), les compétitions sont déclinées chacune en trois niveaux de difficulté (Européen, Mondial et Expert). Soit un total de neuf challenges à part entière ! Au fil de ces compétitions, vous êtes amené à parcourir plus de 70 spéciales (tracés ouverts menant d'un point A à un point B) et autres circuits en boucle, prenant pour cadre les paysages de douze pays différents. Au final, pour terminer intégralement le jeu, vous devrez parcourir plus de 600 km de routes ! Malgré ces chiffres vertigineux, V-Rally 2 n'est pourtant pas un jeu difficile. Un joueur moyen mettra environ six heures pour «claquer» toutes les compétitions et récupérer les voitures bonus ! Une fois arrivé à ce stade, un gros doute vous étreint alors : maintenant que le jeu a dévoilé tout ses secrets, on fait





Que ce soit en mode 2 ou 4 joueurs, les duels se déroulent toujours à un train d'enfer. La victoire n'est jamais acquise jusqu'aux derniers instants.





quoi ? On le r... me en nid à ... propose troi... lument fabule...

Passons ... n'intéressera ... pour nous co... et sur le mod... permet tout l... circuits et de ... re ! Cette o... booster la du... ouvre des pos... fois conçu (vo... vous pourrez ... sur votre circ... adversaires h... logiquement ... joueurs ! Nou... dernier et, au...

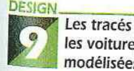


V-RALLY CH...

DESIGN
9 Les tracés ... les voiture... modélisées...

ORIGINALITÉ
7 Dans le for... classique, ... est telleme...

LE COMPARAT...



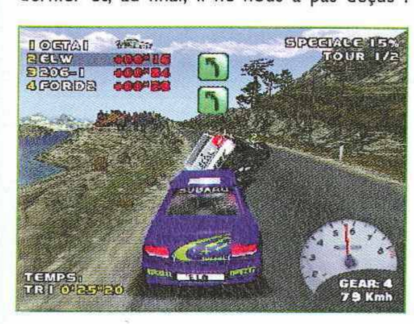
up de volant
de volant à





quoi ? On le range dans un coin et il se transforme en nid à poussière ? Que nenni ! V-Rally 2 propose trois options supplémentaires absolument fabuleuses...

Passons rapidement sur le Time Trial (qui n'intéressera que les fans de chasse au chrono) pour nous concentrer sur l'éditeur de circuit et sur le mode multi-joueurs. Le premier vous permet tout bonnement de créer vos propres circuits et de les sauvegarder sur carte mémoire ! Cette option vraiment excellente vient booster la durée de vie de V-Rally 2 et vous ouvre des possibilités de jeux infinies. Car une fois conçu (voir encadré «l'éditeur de circuit»), vous pourrez piloter n'importe quelle caisse sur votre circuit, seul ou confronté à d'autres adversaires humains ! Ce qui m'amène fort logiquement à vous parler du mode multi-joueurs ! Nous attendions énormément de ce dernier et, au final, il ne nous a pas déçus !





Certains circuits vous opposent à un adversaire qui pilote sa voiture sur un tracé parallèle au vôtre.

Que vous jouiez à 2, 3 ou 4 en même temps sur la même télé n'altère en rien les sensations de conduite et la rapidité de l'animation ! De plus, malgré la taille réduite des fenêtres, les circuits restent très lisibles et la jouabilité se révèle aussi bonne qu'en plein écran. Autre excellente nouvelle, le mode multi-joueurs vous permet –chose rare !– d'accéder à tous les modes de jeu disponibles en solo ! Sur la piste, les duels prennent rapidement la tournure de véritables règlements de compte. Toutes les crasses sont permises : dépassement cavalier, queue de poisson, fermeture de trajectoires, tentative suicidaire pour mettre les autres au tas... autant de «tactiques» pour gagner à tout prix ! Bref, V-Rally 2 peut se targuer de proposer une des options multi-joueurs les plus fun, jamais vue dans un jeu de caisses sur console !

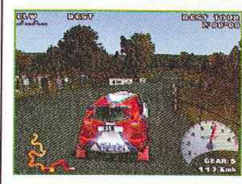
PELE-MELE...

Inutile de s'étendre sur les qualités esthétiques de V-Rally 2. Les photos parlent d'elles-mêmes ! Sachez simplement qu'à de rares exceptions près, l'animation est d'une fluidité et d'une rapidité au-delà de tout reproche. Les décors, quant à eux, reproduisent fidèlement le «cachet» et l'ambiance des pays traversés, et les détails au bord des tracés confèrent aux courses une richesse visuelle rarement atteinte. Enfin, petit détail qui se doit d'être souligné : la qualité de l'intelligence artificielle des adversaires. Ils ne vous lâchent pas d'une semelle d'un bout à l'autre de la course, n'hésitent pas à effectuer des manœuvres hasardeuses pour vous doubler, et peuvent se retrouver au tas tout seuls, sans que vous les ayez «aidés». Bref, leurs réactions s'avèrent réalistes et très humaines !

Pffuuii... Voilà, je crois que j'ai tout dit ! Ah non, une dernière chose. Tirons un grand coup de chapeau à Eden Studios pour son savoir-faire et son talent. Avec ce deuxième opus de V-Rally, ils nous font oublier les défauts du premier épisode, et nous offrent un jeu riche, tout simplement exceptionnel. Du grand art !

LES ENVIRONNEMENTS

Nous vous en parlions il y deux mois (voir PlayStation Magazine n° 31) : les artistes d'Eden Studios se sont attachés à reproduire fidèlement l'ambiance visuelle des pays parcourus au fil des spéciales. Suite au travail de repérage titanesque, le résultat à l'écran se révèle vraiment impressionnant. Les environnements de course sont ultra riches, bourrés de détails et très «typés» ! Parcourant le monde, vous découvrirez ainsi les paysages de douze contrées plus ou moins reculées. Et à chaque fois, la qualité des graphismes laisse admiratif, que ce soit de jour, de nuit ou sous la pluie ! De plus, la présence dans chaque pays de surfaces au sol différentes (goudron, gravier, terre, neige, verglas, caillasses...) change radicalement l'adhérence de votre voiture et son comportement !



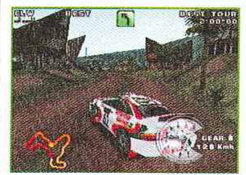
























ls se
ire n'est

V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2 - 369 F

Memory card · Compatible analogique · Vibration Function Compatible

DESIGN — 9 : Les tracés sont magnifiques et les voitures fidèlement modélisées.

MUSIQUE ET SON — 8 : Très bonnes musiques du groupe Sin. Bruitages moteur de qualité.

DURÉE DE VIE — 8 : Durée de vie énorme grâce à l'éditeur de circuit et l'option multi-joueur.

ORIGINALITÉ — 7 : Dans le fond, le jeu reste classique, mais la réalisation est tellement exceptionnelle...

JOUABILITÉ — 9 : Facile d'accès, V-Rally propose une jouabilité adaptée à tous les publics... surtout au grand !

TECHNIQUE — 9 : Hormis quelques petits ralentissements anodins, le moteur 3D est hallucinant.

LE COMPARATIF : CORRIGE LES DÉFAUTS DE V-RALLY. PLUS ACCESSIBLE QUE COLIN MCRAE.

POUR QUEL PUBLIC ?
Assez facile d'accès, V-Rally 2 plaira avant tout au grand public, mais aussi aux joueurs plus «pointus».

9 — NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Après un premier épisode non exempt de tout reproche, les virtuoses d'Eden Studios rectifient le tir. Parfait compromis entre simulation et arcade, V-Rally 2 est une pure merveille de jouabilité et d'intérêt... Tout simplement le meilleur de sa catégorie sur PlayStation.

Resident Evil vous avait laissé de marbre. Les zombis, véritables lambeaux de chair à canon, ne vous avaient pas plus effrayé que le petit roquet de votre voisine. Dommage pour vous... vous n'auriez jamais dû tenter le diable. Avec Silent Hill et son atmosphère glauque et malsaine, Konami découvre le véritable visage de l'effroi. Après avoir tourné cette page, vous pourrez dire adieu à vos paisibles nuits faites de rêves idylliques. Désormais, le cauchemar peut s'abattre sur vous. Il est encore temps de renoncer à l'Enfer...

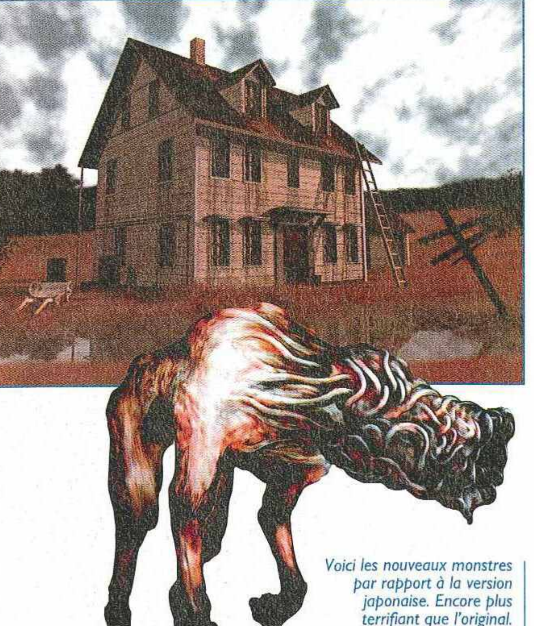
SILENT HILL

EDITEUR : KONAMI • DISPONIBLE EN JUILLET 99


L







Voici les nouveaux monstres par rapport à la version japonaise. Encore plus terrifiant que l'original.



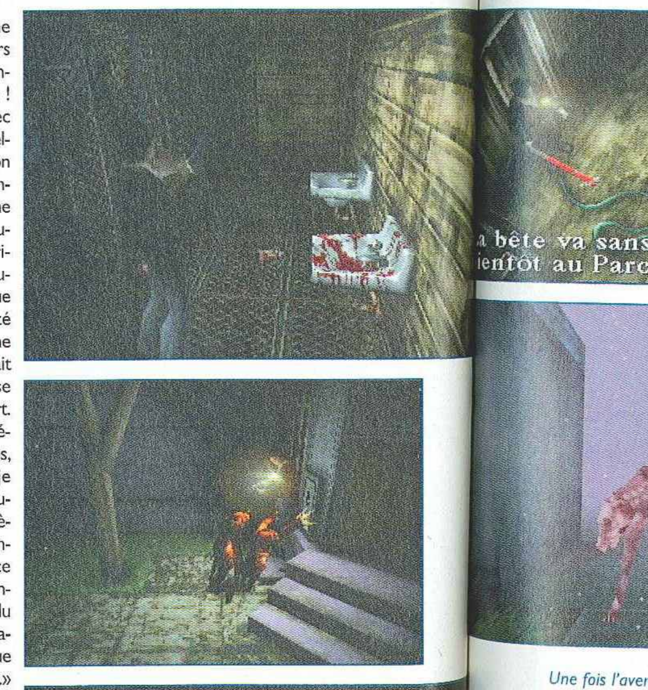
Si départ en vacances est souvent synonyme d'excitation soudaine, chez les Mason on était alors en plein dedans. Ah les vacances, rien que d'y songer, la jeune Cheryl se changeait en pile atomique ! Du haut de ses sept ans, la petiote sautillait avec exubérance et accablait son père Harry de l'éternelle question : «C'est quand qu'on part, dis papa, on arrivera vers quelle heure, hein ?» Elle était tout simplement joyeuse. Voilà justement pourquoi Harry ne s'énervait pas. Pour une fois qu'il voyait sa fille heureuse, il ne pouvait s'imaginer en train de la réprimander. Depuis la mort de sa femme, quatre ans auparavant, Harry vivait seul avec Cheryl, son unique enfant… et encore, un enfant qu'il avait adopté après l'avoir retrouvé abandonné sur le bord d'une route. Un destin déjà tragique. Mais l'heure n'était pas aux tristes souvenirs, le soleil allait bientôt se coucher et il devenait impératif de prendre le départ. Harry pressa les opérations. «Dépêche-toi ma chérie, prends ton cahier à dessins si tu le souhaites, mais surtout n'oublie pas le plan car, ce soir, je compte sur toi pour me guider. Et puis, tiens, je t'autorise même à t'asseoir devant car, de toute manière, nous ne risquons pas de rencontrer grand monde sur la route.» Cheryl se retourna avec malice tout en demandant d'une voix exagérément tremblotante : «Tu veux que je m'installe à la place du mort, c'est ça ? Héhé, c'est toi qui l'auras voulu, papa. En tout cas, si la police nous demande quelque chose, je ferai semblant de dormir… ou de mourir.» Harry sourit vaguement, le voyage pour Silent Hill ne devrait pas être triste avec son petit bout de chou.

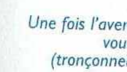
INNOCENTS MAIS CONDAMNÉS

Harry et Cheryl n'appréciaient guère les destinations estivales prises d'assaut par les meutes de vacanciers. C'est cela qui avait motivé leur choix pour la paisible bourgade de Silent Hill, une ville au passé trouble des plus attirants, mais désormais calme, oui, très calme. En effet, il y avait près de sept ans, un terrible incendie avait totalement ravagé Silent Hill. Depuis, même si personne n'était parvenu à expliquer les causes d'un sinistre d'une telle férocité, les habitants aspiraient à la tranquilli-

FICHE TECHNIQUE

GENRE	AVENTURE/HORREUR
EDITEUR	KONAMI
DISTRIBUTEUR	KONAMI
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON NE PASSERA JAMAIS SES VACANCES À SILENT HILL.



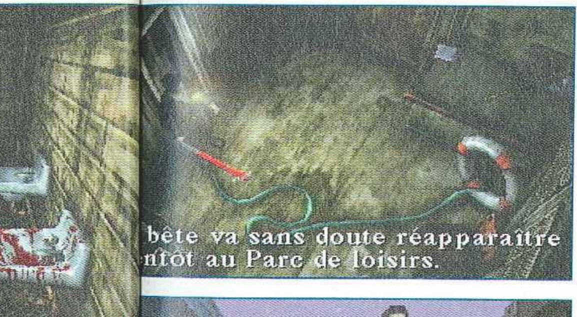


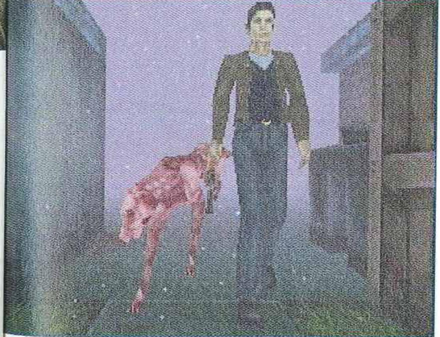
Une fois l'aven
vous
(tronçonneu





A la lampe torche, tous les environnements deviennent immédiatement plus lugubres.





Une fois l'aventure achevée et selon vos résultats, vous aurez accès à de nouvelles armes (tronçonneuse, perceuse, rayon laser). Il existe même un scénario Roswell !

té. «Regarde papa... hé papa, tu m'entends ? Regarde, j'ai fait ton portrait». Profitant d'une longue ligne droite, Harry jeta un coup d'œil attendri. Pourtant, la conduite de nuit le forçait à rester concentré sur la route. Cheryl en profita pour s'assoupir. Le voyage touchait à sa fin, un panneau venait d'indiquer «Silent Hill, la ville des cendres, 5 km». Lorsque soudain, tout bascula. Tout débuta par le rugissement d'une moto. Une femme policier venait de dépasser Harry... Cent mètres plus loin, la moto gisait au sol... Un regard furtif, un instant d'inattention et le drame inévitable s'accomplit. Une frêle et étrange silhouette se trouvait prostrée en plein milieu de la chaussée. Harry freina en catastrophe, la voiture dérapa puis s'immobilisa avec fracas sur le bas-côté. Harry perdit connaissance. Son cauchemar pouvait débuter...

LA PEUR DU SANG ENGENDRE CELLE DE LA CHAIR

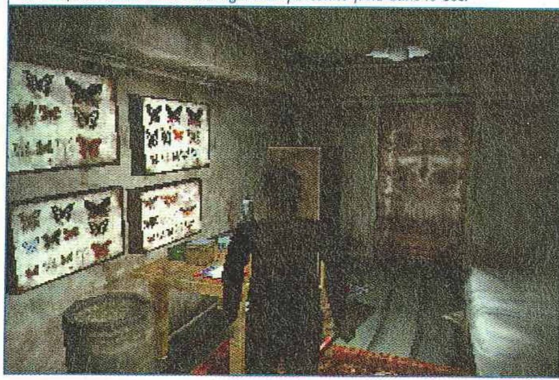
«Ah ma tête...ah, je... je...Cheryl ? Ma chérie où es-tu ? Réponds-moi ! Ah maudit accident, maudite femme. Hum, j'ai bien du mal à m'y retrouver, mais où suis-je au fait ? Du brouillard, de la neige ? En plein été ? Allez, ce n'est certainement pas en restant dans ce tas de ferraille que je pourrai y voir plus clair. Chee-rryyl ? Pourquoi n'est-elle plus dans la voiture ? Espérons qu'elle ne joue pas trop les aventurières. J'hallucine franchement, l'accident a probablement dû troubler ma vision... Ce brouillard est si épais et mes membres sont transis. Non, là je ne rêve pas, cette silhouette... Oui, Cheryl où étais-tu passée ? Mais ne cours pas... Cheryl ? Mais qu'est-ce qui te prend ? Mon bébé, attends moi ! Je suis persuadé de l'avoir vu emprunter cette ruelle, que signifie cette mascarade ? Mon Dieu ! Tous ces murs maculés de sang. Ces corps de chiens. Je nage en pleine folie ! Quelle abomination, tiens voilà la nausée qui me prend. J'ai dû perdre la raison... Tentons de nous calmer. Ppfuiii rien n'y fait, je... ah, voici les ténèbres qui s'abattent sur moi ! Allez

SECTE SATANIQUE ET MONDE PARALLELE. UN COCKTAIL TERRIFIANT



Un autel... les sacrifices ne tarderont pas. Et si vous en étiez la victime ?

Une référence au Silence des agneaux qui donne froid dans le dos.



A CHAQUE AGE SES PLAISIRS

Silent Hill repousse les limites du gore et du malsain sur PlayStation. L'atmosphère suffocante et les multiples scènes d'action musclées pourront en choquer plus d'un. Il est certain que Konami est allé très loin dans la représentation de l'horreur, et les puristes du genre ne pourront rien reprocher à cette version européenne puisqu'elle n'a subi que d'infimes censures (seul le design d'un monstre a été revu). Pourtant, même s'il ne s'agit ici que d'un jeu, le réalisme des situations et l'immersion du joueur nous poussent à mettre en garde les plus jeunes d'entre vous... ainsi que leurs parents. Clairement, ce jeu n'est pas fait pour les âmes sensibles. Vous voilà prévenus.





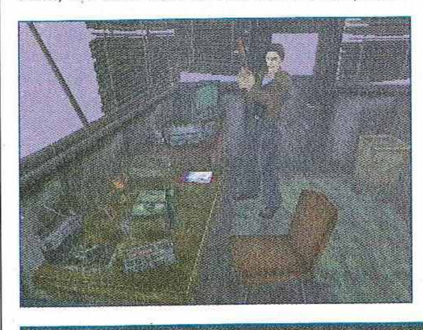
AUX PORTES DE L'ENFER, SILENT HILL VOUS ENTRAINE DANS UN CAUCHEMAR SANS RETOUR



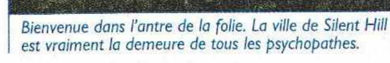
Harry, il est temps d'agir. Alors je m'assieds et j'attends ? Hum, non, je risquerais de ne plus me réveiller, et puis j'ai encore ma lampe torche alors, avançons ! Une intuition me dit que je vais souvent en avoir besoin. Quelle étrange sensation, j'ai parfois l'impression d'être l'acteur principal d'un film dont je ne maîtrise aucun élément. Tout semble avoir été conçu pour mettre en valeur certains plans... Tiens, là, j'aurai presque juré qu'une caméra me suivait, exécutant un long travelling audacieux... intrigant. Et cette ville qui semble subitement déchirée et plongée par intermittence dans les ténèbres, cela ne peut être Silent Hill. Il ne peut s'agir... non, détourne ton regard, Harry, tente de garder ton sang-froid. Non, ce que tu viens d'apercevoir ne peut pas être un corps dépecé ! Ces mares de sang, cette odeur de putréfaction, tout est irréel. Quoi, des grognements derrière moi ? Diable, des monstres, ils sont hideux, pire encore, je ne les reconnais pas... Dans la version japonaise, ils n'avaient pas cette tête ! Mais je déraille là ! Je parle de version japonaise ? Je suis devenu fou, comme si j'étais dans un jeu vidéo. Comme si la censure européenne avait réussi à frapper sur l'esthétisme de certains monstres... et pourtant. Je me sens vaciller, il m'est difficile de me retourner subitement. Je ne peux fuir... Fermons les yeux, abandonnons-nous au souffle glacial de la mort.

LE CŒUR BIEN ACCROCHÉ

Je n'ose rouvrir les yeux... Et si le cauchemar ne s'était pas évanoui ? Allez, ressaisis-toi Harry ! Hum, me voici dans un bar, une femme policier se tient à mes côtés. Mais, mais... je la reconnais ! Elle va sûrement pouvoir m'éclairer et me révéler les tenants de cette ridicule mascarade. Hum, rien à faire, elle semble aussi perdue que moi. Elle me tend un revolver, oui, à moi qui n'ai jamais eu d'arme entre les mains ! Comment s'en servir, je ne sais pas bien viser et puis, je suis tellement déstabilisé par les événements. Déjà que je marche un peu comme un pantin malhabile, c'est le pompon avec un revolver. Prions pour que ce cauchemar cesse sur le champ ! Mhum, Silent Hill est complètement infesté par d'horribles mutants. Les ptérodactyles sont vraiment ridicules, mais au moins je peux les repérer de loin. Mon ouïe, voilà sur quoi je dois me concentrer car la brume est incroyablement épaisse. Ah, si tout cela pouvait n'être qu'un jeu, je prendrais ça avec le sourire en me disant que les développeurs ont tenté de dissimulé superficiellement l'affichage soudain des éléments du décor... Pour un peu, je parlerais presque de clipping. Mais là, je joue ma vie, et cela n'a rien de drôle ! Pour la première fois, je tue. Ce sont peut-être des monstres mais j'éprouve tout de même un sentiment de dégoût. Surtout que je vais être amené à abattre des infirmières à coup de pioche, j'en suis convaincu. Difficile d'expliquer ce que je ressens. Une seule cer-







Bienvenue dans l'antre de la folie. La ville de Silent Hill est vraiment la demeure de tous les psychopathes.

MEME L'ENFER A SES DÉFAUTS



■ Silent Hill, chef-d'œuvre de l'horreur ? A ce jour, et avec la série des Resident Evil (le premier qui ose l'oublier aura affaire à ma tondeuse à gazon !), très certainement. Cependant, avouons que le titre de Konami n'est pas non plus exempt de tout défaut. L'équipe de développement est encore jeune et, pour la plupart des programmeurs, il s'agissait là de leur premier titre majeur. Les plus indulgents pourront donc parler d'erreurs de jeunesse. Le désagrément le plus flagrant provient du rythme même du jeu. Pas toujours très relevé, voire parfois un tantinet languissant. Une situation sensible lors des longues «promenades» en ville, mais surtout durant les séquences narratives. Si la mise en scène de Metal Gear Solid (toujours de Konami) vous avait donné le tournis, eh bien là, cela vous donnera plutôt envie de bailler, tant les angles sont statiques et le jeu des comédiens peu dynamique. Changement de registre, donc. Enfin, au moins, cela contribue à rendre l'atmosphère pesante... L'autre petit grief de mécontentement est lié à la jouabilité. A 90% très bonne, elle se révèle toutefois, par brefs instants, assez déstabilisante. Il faut dire qu'Harry n'est pas vraiment du genre sportif. Un peu pataud et lourd à diriger diront les mauvaises langues. Rien d'insurmontable ou de rédhibitoire néanmoins. Alors, s'il y en a bien un qui devrait paniquer, ce serait plus Harry que vous. Vous, au moins, lorsque vous n'en pouvez plus, il suffit d'éteindre votre console. ■





Vous avez fa

Heureusement

La célèbre énig

titude : à part
ter insensible à
se. L'oppressio
lement... Mon
soif !

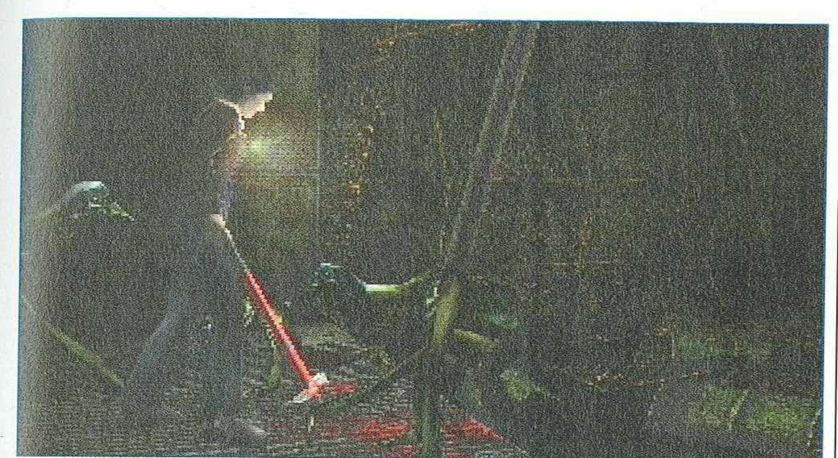
L'ENF

Courage, H
toi ! Je suis à la
siter une écol
niaques, j'ai assi
nomènes, j'ai ne
les mystères s'a

SILENT HIL
DESIGN
7 Environner
lugubres. A
réussie. Sup
ORIGINALITÉ
7 Silent Hill e
rend «réelle
Bienvenue
LE COMPARAT

la recon-
irer et me
mascarade.
erdue que
moi qui n'ai
mment s'en
je suis tel-
. Déjà que
malhabile,
rions pour
Mhum, Si-
d'horribles
ment ridi-
rer de loin.
concentrer
isse. Ah, si
rendrais ça
veloppeurs
t l'affichage
r un peu, je
je joue ma
a première
nstres mais
de dégoût.
re des infir-
vaincu. Dif-
e seule cer-


e Silent Hill
pathes.


Dans les égouts, les monstres sont encore plus fourbes. Quelques coups de pioche devraient les calmer.

Vous avez fait un mauvais rêve.

Heureusement que Lisa est là pour vous apprendre la vie.


La célèbre énigme du piano vous demandera pas mal de concentration.

titude : à part des psychopathes, qui pourrait rester insensible à ma place. Je me sens si mal à l'aise. L'oppression est si intense. Je suffoque littéralement... Mon cerveau est prêt à exploser... J'ai soif !

L'ENFER SUR TERRE

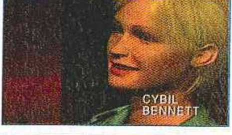
Courage, Harry ! Tiens le coup, cramponne toi ! Je suis à la limite de la rupture. Je viens de visiter une école habitée par des êtres démoniaques, j'ai assisté à d'étranges et sordides phénomènes, j'ai nettoyé un hôpital... Derrière moi, les mystères s'amoncellent, les cadavres aussi. Et puis, j'ai dû résoudre de nombreuses énigmes très corsées. Dans mon état, ce ne fut pas évident. Enfin, j'ai toujours ma lampe de poche lorsque les ténèbres apparaissent mais, désormais, je me méfie car dès que je l'allume, je deviens une proie facile. Hum, me voici dans un nouveau quartier de Silent Hill... Ce cauchemar serait-il sans fin ? Quoi, mais non, je n'hallucine pas. Ça peut paraître étonnant, mais ici toutes les rues portent le nom d'un célèbre écrivain. Et si j'étais manipulé par une force extérieure, et si je n'étais qu'un pion sur l'échiquier d'un auteur, d'un joueur ? Non, c'est impossible, quel esprit torturé aurait pu imaginer telle cruauté ? Me voici enfin dans les égouts où m'attend encore un long périple. A nouveau, du sang suinte des murs. Je commence à m'habituer aussi au changement d'univers. Sans que je ne réalise comment, la ville mute soudainement. Tout se recouvre d'acier, de grillage... Et moi qui était fan de la quatrième dimension. Plus jamais ! En tout cas, l'architecte des lieux s'est donné de la peine. Les bâtiments sont détaillés et réalistes... Ce visage de l'enfer est effroyable ! J'en oublierais presque que je ne suis pas seul. Ma tête est malade mais je me rappelle encore des paroles de cette vieille folle de Gillespie, de l'attitude froide du Dr Kaufmann et de la nervosité de Lisa. Ils n'étaient pas plus dynamiques que moi, et nos dialogues assez confus et rigides ! Pas des parties de plaisir. Bref, je suis amené à errer encore longtemps à la recherche de ma Cheryl. Mon effroi est permanent, mon malaise constant... Mais bon, si je me plaçais, ne serait-ce qu'une minute, dans la peau de celui qui me manipule probablement, au moins j'éprouverais des sensations uniques. Je suis désabusé et je déraille, et même si je ne connais ni l'auteur, ni la fin de ce calvaire, je peux au moins reconnaître que je suis victime d'un des meilleurs jeux d'horreur jamais créés. Ah, si cela pouvait n'être qu'un jeu... Chee-rrryyl !»

ET SI TOUT N'ÉTAIT QUE FICTION ?

Les développeurs de Silent Hill ne manquent ni de talent, ni d'humour. Pour en avoir pleinement la démonstration, il vous suffira de finir le jeu avec la bonne fin. Vous aurez ainsi droit à un petit bêtisier en images de synthèse. Vous avez vu A Bug's Life ? Eh bien, le principe reste identique. On reprend les scènes du film et, hop, on imagine que ces êtres virtuels sont de vrais acteurs de chair et de sang (ça, on en était déjà sûr) et qu'ils ratent leurs scènes. Il en résulte des séquences bien décalées où, par exemple, la sombre Dahlia Gillepsie embrasse langoureusement la caméra, où Alessa se la joue top modèle dans ses haillons, etc. C'est sûr, ça vous changera du climat de tension permanente. La seule bouffée d'air frais du jeu, alors profitez-en !





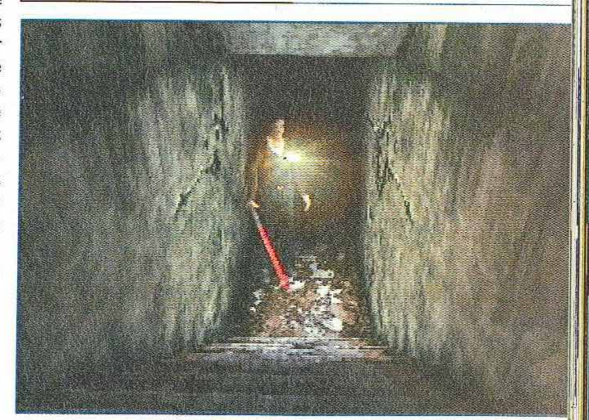












POUR QUEL PUBLIC ?
A réserver aux joueurs matures et qui ne font pas actuellement une dépression nerveuse.

SILENT HILL 369 F — Memory card — Compatible analogique

DESIGN — **7** — Environnements détaillés et lugubres. Architecture de la ville réussie. Superbes cinématiques.

MUSIQUE ET SON — **8** — Musiques agressives, bruitages effrayants. Une ambiance sonore très oppressante.

DURÉE DE VIE — **6** — Comptez une dizaine d'heures environ. Beaucoup plus si vous n'êtes pas très à l'aise en énigme.

ORIGINALITÉ — **7** — Silent Hill est le premier jeu qui rend «réellement» mal à l'aise. Bienvenue dans la 4[e] dimension.

JOUABILITÉ — **6** — Quelques légers flottements dans les replacements de caméra et dans la démarche de Harry.

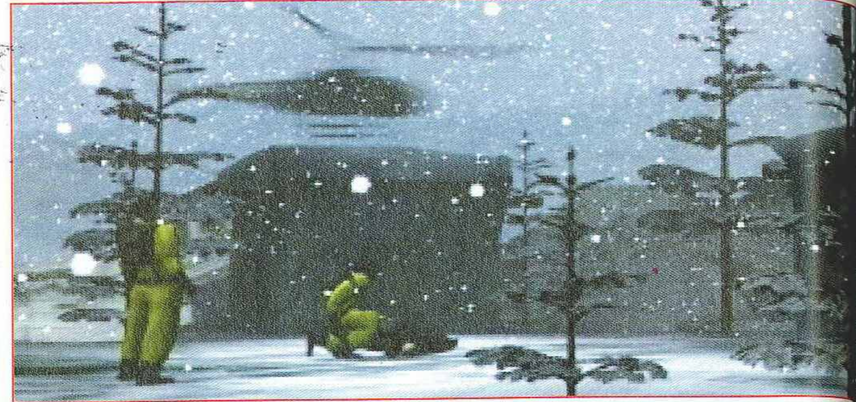
TECHNIQUE — **7** — Malgré le brouillard servant à masquer le clipping, la réalisation reste de bonne facture.

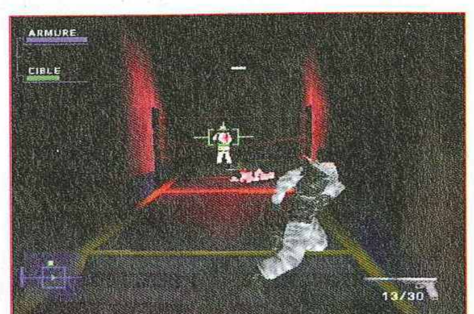
NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ — **8**
Silent Hill, c'est avant tout une ambiance oppressante et malsaine. Avec un scénario torturé, une atmosphère graphique sombre et glauque et des musiques infernales, vous n'aurez jamais un moment de répit. Un titre aussi fantastique que dérangeant. A ne pas mettre entre toutes les mains.

LE COMPARATIF : MOINS FLIPPANT QUE RESIDENT EVIL MAIS BEAUCOUP PLUS OPPRESSANT.

Par François Donatien

C'est une surprise. Pour être tout à fait honnête, on ne l'attendait pas vraiment ce Syphon Filter. Avec ses graphismes d'un autre âge ou presque, on ne peut pas dire qu'il nous avait séduit lors de notre première rencontre. Pourtant, au fil des parties, un constat s'impose. Syphon Filter vaut le coup d'œil.



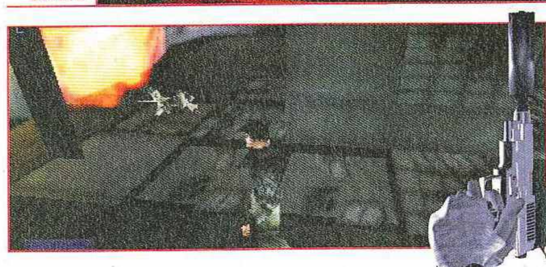






Pour éteindre ces lasers, tirez sur l'interrupteur qui se trouve derrière.

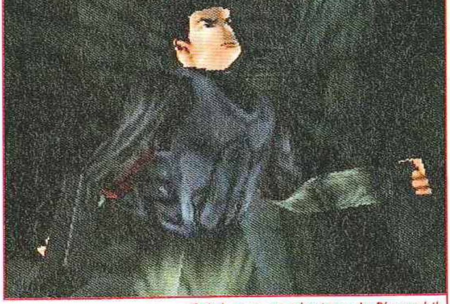




SYPHON FILTER

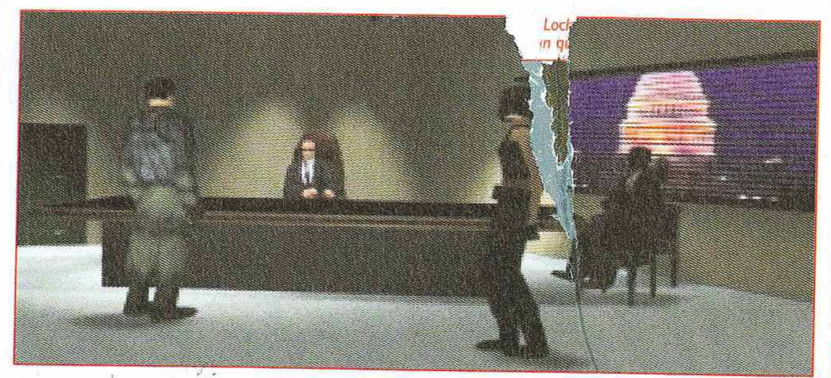
EDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBLE EN JUILLET

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	ACTION
EDITEUR	SONY C.E.
DISTRIBUTEUR	SONY C.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	INFINIS
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON SE DEMANDE COMMENT ON VA S'EN SORTIR ET ON AIME ÇA



Gab Logan, un physique de Playmobil.







L'aventure vient juste de commencer et vous avez pour l'instant des alliés à vos côtés.

Gabriel Logan. C'est chouette comme nom. Ce n'est pas Bond, James Bond, mais j'aime bien. Et ça me va bien, en plus. Tiens, vous m'appelerez Gab, je préfère. Alors, quel est le programme aujourd'hui ? Hum. 1200 pompes, facile, 72 kilomètres de jogging, easy et une partie de chasse aux terroristes… curieux ? Ah ? Ils ne sont qu'une petite centaine ? Très bien. J'enfile ma tenue de camouflage, je prends quelques armes histoire d'impressionner l'adversaire, un coup de déodorant car on risque de s'agiter et c'est parti.

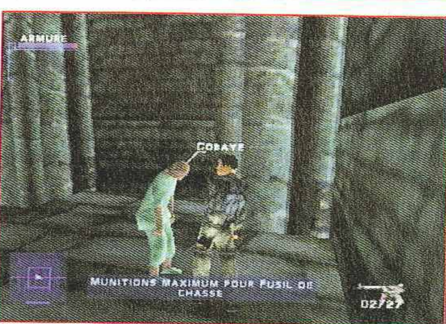
J'aurais dû doubler la dose de café ce matin ! Tout commence par une sacrée fusillade en ville, en plein cœur de Washington DC pour être précis. Il faut trouver le moyen de pénétrer l'enceinte du métro dans lequel les terroristes ont placé des bombes bactériologiques. Ça ne rigole pas. Bon, après une séance de tir aux pigeons plutôt mouvementée -un véritable carnage dans les règles de l'art (John Woo aurait aimé)- me voici dans le métro. Je cherche l'ennemi, je le débusque, de loin si possible. Une balle dans la tête suffit à l'expédier ad patrès. Ça ne rigole pas. Clairement, cette mission n'est pas pour les enfants de chœur. Une fois les détonateurs désactivés, des spécialistes arrivent sur place et inspectent ces pochettes-surprises de malade mental. A l'intérieur, un virus prêt à se répandre à travers la ville : le Syphon Filter. C'est à se demander s'il ne vaut mieux pas s'appeler François Donatien que Gabriel Logan aujourd'hui. Et puis non, continuez à m'appeler Gab. Les corridors enténébrés du métropolitain n'attendent que moi.

PECKINPAH ET WOO SONT DANS UN BATEAU

Au début, je pensais être un gars plus subtil. C'est vrai. Je pensais avoir des airs de Solid Snake (Metal Gear Solid). Mais, malgré les apparences, j'avoue ne pas aimer faire dans la finesse. Bien sûr, mes missions demandent parfois de la discrétion. Tenez, comme la fois où il fallait que j'infiltre la base des terroristes. Un air de déjà vu d'ailleurs… Quoiqu'il en soit, tout se termine toujours en massacre. Allez savoir pourquoi ? Il faut dire qu'on m'y

UN JEU POUR ADULTES

■ En plein cœur de la polémique sur l'interdiction de certains jeux vidéo, Syphon Filter arrive à point. Inspiré par les grands classiques du cinéma d'action, il affiche dès le début la couleur avec des fusillades dignes de John Woo (Volte Face, The Killer, Une balle dans la Tête etc.). Pourtant, qu'on ne s'y trompe pas : le jeu est clairement destiné à un public mature. Pour Sony, l'éditeur, ce titre s'adresse aux 16-25 ans. Les choses sont claires et il n'y aura rien à redire. ■



Votre mission : administrer aux cobayes humains un sérum qui les sauvera.

La chasse au savant ! Courez après ce savant afin de lui faire cracher non pas le morceau mais bel et bien ses tripes.





Un homme torche s'avance en hurlant ! Ames sensibles s'abstenir.

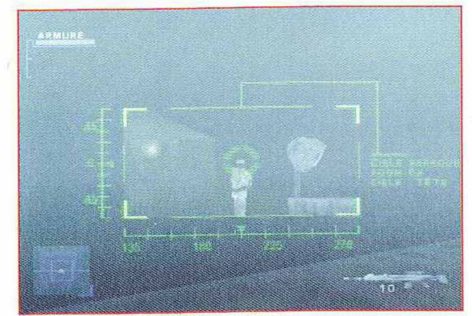








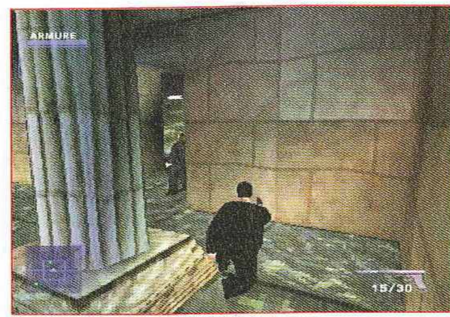
Contre cet hélicoptère de combat, le fusil de chasse et le fusil mitrailleur ne seront pas de trop.



UNE VINGTAINE DE MISSIONS D'ACTION EXPLOSIVES



Un boss armé d'un lance-flammes. Il faudra être rapide et tirer sans relâche.



Une mission d'infiltration. Faites-vous repérer une seule fois et il faudra tout recommencer à zéro.

incite. Je peux prendre mon M16, mon fusil à pompe, mon Ithaqua, mon Magnum 45 etc., la panoplie complète de la machine de guerre. Avec tout cet attirail en mains, inutile de dire que ça se termine toujours en bain de sang. Ça me rappelle le cinéma, Sam Peckinpah ou John Woo. Du «gun fight pour homme» dirait ma grand-mère. A vrai dire, ma grand-mère ne dirait pas ça mais celle de Gabriel Logan sans doute. Cela pour dire que dans cette aventure, ça tire de tous les côtés ! De l'action pure et dure avant tout, dans une ambiance de film, avec un véritable scénario. L'alchimie est simple. J'arrive arme au poing dans un niveau et je tire sur tout ce qui bouge. De préférence dans la tête parce que ça me permet d'économiser des balles et le gouvernement qui me paie aime que je sois économe. On peut être un assassin et avoir une éducation. Ce n'est pas incompatible. Une fois sorti du niveau, l'histoire se poursuit. J'en apprend de belles, des vertes et des pas mûres. On parle de complot, de conspiration, de meurtre, de trahison... C'est un peu Amour, Gloire et Beauté dans une version plus virile où le langage des fleurs laisse la place aux hurlements des armes. C'est beau la poésie.

SURVIVRE À TOUT PRIX

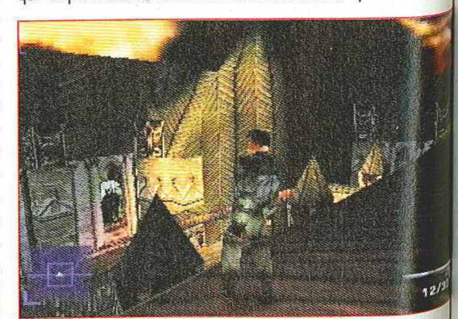
Rhoemer le terroriste ne s'en tirera pas. Plus on enchaîne les missions (une vingtaine au total) et plus on s'en persuade. L'histoire est prenante. Simple. Ce n'est pas un roman d'Umberto Eco, loin de là, mais on accroche. D'ailleurs, Umberto Eco en jeu vidéo, ça doit plutôt donner mal à la tête. De toute façon, les jeux s'inspirant d'œuvres littéraires majeures n'arriveront pas tout de suite, alors sans doute faut-il se contenter d'intrigues classiques. Au Japon, on parle d'un Book of Watermarks inspiré de la comédie de Shakespeare, La Tempête. Shakespeare aurait sans doute aimé voir son œuvre adaptée en jeu vidéo. Quoi qu'il en soit, pour Gab, ces préoccupations sont lointaines. Dans chaque niveau, il faut avant tout survivre et tous les moyens sont bons pour cela. Conclusion, Syphon Filter n'est pas «tout public» pour reprendre l'expression consacrée. Les scènes d'action sont musclées et certains passages pourraient clairement choquer les âmes sensibles. Interrogé sur le sujet, Sony nous expliquait d'ailleurs que le titre devrait être au minimum classé parmi les «interdit aux moins de 16 ans» (renseignez-vous avant de passer à la caisse). Voilà, le chapitre est clos, pas la peine d'y revenir, les joueurs auront été avertis et ils sauront choisir en conséquence. Tout le monde ne peut pas être Gab Logan, voilà tout. Personnellement, ça me va plutôt pas mal.

GAB L'HOMME IDÉAL ? PAS VRAIMENT

On se dit alors : «c'est trop d'être Gab Logan», le boulot est sympa, sans doute bien payé vu les risques qu'on prend, on ne s'ennuie pas et, en plus, on côtoie des nanas plutôt jolies et sympa lorsqu'elles ne disparaissent pas... Oups ! J'en ai peut-être trop dit là ? C'est bien beau de chasser le terroriste et le virus (pléonasme), mais tout n'est pas parfait dans ce monde en voie d'extinction (tout autant que le nôtre sans doute, soit dit en passant). Tout d'abord, j'ai toujours voulu être carré mais là, c'est trop. Le père Gab ressemble presque à un Playmobil. Un beau Playmobil certes, mais un Playmobil quand même. Il aurait dû arrêter la muscu avant d'en arriver là. Idem pour ses nombreux ennemis. Même s'ils sont correctement animés, la modélisation est loin d'être parfaite. Il en va bien entendu de même pour la composition des décors, bien loin d'être des modèles du genre. Des efforts sur la qualité des textures utilisées auraient été les bienvenus. Pour tout dire, l'aspect graphique global est plutôt rebutant. Alors, bien sûr, Gab est un gars intelligent, gentil, honnête, marrant mais comme il est sacrément moche, il n'a aucune chance de séduire une nana. Il ne s'en porte d'ailleurs pas plus mal puisqu'il n'a pas le temps de s'en occuper. Ça lui permet d'être tranquille une fois à la maison et ça l'autorise à ne rien ranger dans l'appart sans que la fée du ménage passe derrière lui. Ça lui permet d'inviter ses potes quand il veut, de regarder ce qu'il veut à la télé, de jouer jusqu'à 4 heures du mat sans entendre râler dans la chambre à côté... C'est aussi pour ça que c'est bien d'être Gab Logan.

LOGAN À L'IMPARFAIT

Outre l'aspect graphique du jeu, les imperfections techniques sont nombreuses. Pans de mur qui disparaissent, rafale de fusil mitrailleur qui tra-



Un décor de cathédrale qui n'est pas sans rappeler un certain Tomb Raider...



Au fil du jeu,

verse une p
à 50 cm du
les imperfec
pas la panac
me si le stu
peaufiner ur
Sans doute
pour voir c
corrigées. C
s'agit aujou
chance, Sy
PlayStation 2
On se d
critique, Syp
(7/10, je vo
que le jeu r
tout comme
comme un
jouer, on sui

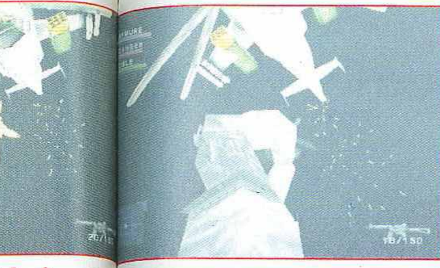


SYPHON
DESIGN
5 Pas de q contours et des dé
ORIGINALITÉ
6 Cela re Gear et n'est ni



LE COMPAR

Loch I
n qui I






AL ?
T

Gab Lo-
bien payé
uie pas et,
es et sym-
Dups ! J'en
u de chas-
mais tout
e d'extinc-
e, soit dit
voulu être
ressemble
Playmobil
e. Il aurait
r là. Idem
s'ils sont
n est loin
de même
oin d'être
la qualité
bienvenus.
al est plu-
un gars in-
comme il
nce de sé-
rs pas plus
écuper. Ça
maison et
part sans
lui. Ça lui
, de regar-
r jusqu'à
er dans la
que c'est

FAIT

imperfec-
ns de mur
ur qui tra-



appeler un



Au fil du jeu, Logan trouve des armes dissimulées dans des caisses.

verse une paroi ou bien ennemi qui vous passe à 50 cm du nez sans vous voir se classent parmi les imperfections les plus récurrentes. Ce n'est pas la panacée. Pas de quoi hurler toutefois, même si le studio 989 proche de Sony aurait pu peaufiner un peu son travail de programmation. Sans doute faudra-t-il attendre Syphon Filter 2 pour voir ces nombreuses lacunes techniques corrigées. Cela dit, ce n'est pas du 2 dont il s'agit aujourd'hui. Et puis, avec un peu de chance, Syphon Filter 2 verra le jour sur PlayStation 2… On peut rêver.

On se demande alors pourquoi, en étant si critique, Syphon Filter mérite une telle note (7/10, je vous le rappelle) ? Simplement parce que le jeu remplit parfaitement son contrat, tout comme Gab si vous ne vous y prenez pas comme un pied : amuser. On commence à jouer, on suit l'histoire et les missions se succèdent. Impossible de décrocher. On peut sauvegarder à la fin de chaque mission, et des check points vous permettent de poursuivre la mission en cours en cas de décès prématuré. Pratique. Cela évite de s'énerver et cela rend Gab encore plus sympathique (ce qui ne l'aidera pas plus auprès des nanas, je vous le rappelle). En plus, le titre est parfaitement compatible Dual Schock et on se laisse parfois surprendre avec la manette qui tressaute entre nos mains. Sympa. Pour 349 francs, Syphon Filter vous garantit de très longues heures de jeu devant votre écran. A moins que votre fée du ménage à vous ne vienne vous remettre dans le droit chemin. Cela dit, après une rapide démonstration des capacités de Gab, deux ou trois fusillades sanglantes, il y a de fortes chance que vous finissiez votre soirée seul au salon. Ce qu'il ne faut pas faire pour être tranquille. C'est trop bien de s'appeler Gabriel Logan.

UN JEU DE LONGUE HALEINE POUR APPRENTIS JAMES BOND

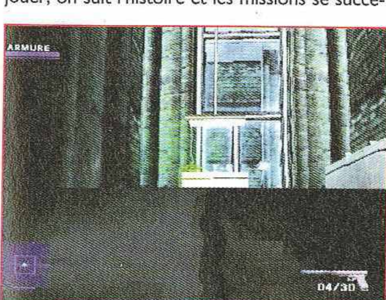


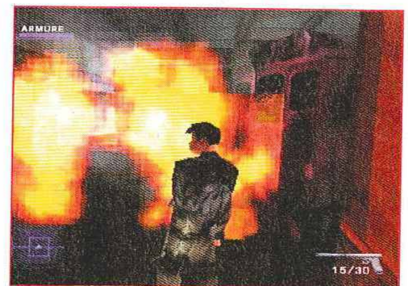
Dans la nuit, un seul moyen d'y voir clair, la lampe torche.

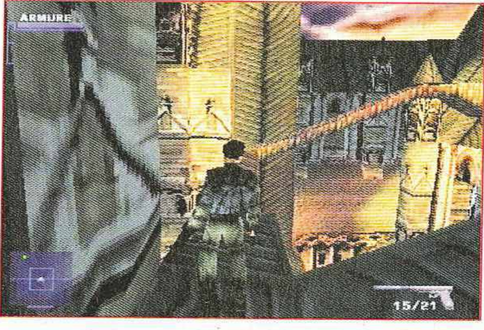


Certaines scènes sont clairement sanglantes.









POUR QUEL PUBLIC ?
Interdit au moins de 16 ans, ce titre se destine uniquement à un public mature.

SYPHON FILTER - 349 F Memory card · Dual Shock · Vibration Function Compatible

DESIGN — **5** Pas de quoi sauter au plafond. Les contours anguleux des personnages et des décors donnent le ton.

MUSIQUE ET SON — **7** D'excellentes musiques d'ambiance et des bruitages (bruit des armes) vraiment bons.

DURÉE DE VIE — **8** Avec sa vingtaine de missions, Syphon Filter vous accaparera longtemps. C'est certain.

ORIGINALITÉ — **6** Cela ressemble à du Metal Gear et à du Tomb Raider. Ce n'est ni l'un ni l'autre.

JOUABILITÉ — **7** Des commandes complexes auxquelles on s'habitue rapidement.

TECHNIQUE — **5** De la 3D assez grossière et de nombreux problèmes d'affichage. On aurait aimé mieux.

7 **NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**
Syphon Filter n'avait l'air de rien. Techniquement, pas de quoi s'extasier. Pourtant, lorsqu'on commence l'aventure, on se prend rapidement au jeu. Les missions sont souvent difficiles, toujours prenantes. Un véritable film d'action (et quelle action !) dans lequel le joueur occupe le premier rôle.

LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE HARD EDGE ET BIEN MOINS BON QUE METAL GEAR SOLID.

Par Julien Chièze

A priori, lorsqu'un éditeur déclare qu'il développe un jeu de plates-formes innovant, presque par réflexe, les éclats de rire fusent chez les joueurs. Pour Sony, le pari méritait tout de même d'être relevé. Ape Escape et sa jouabilité 100 % analogique constituent la plus belle des réponses à ces sarcasmes. Préparez-vous à l'inédit.

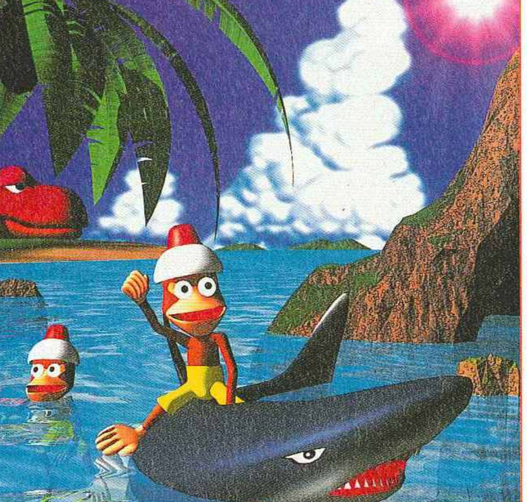


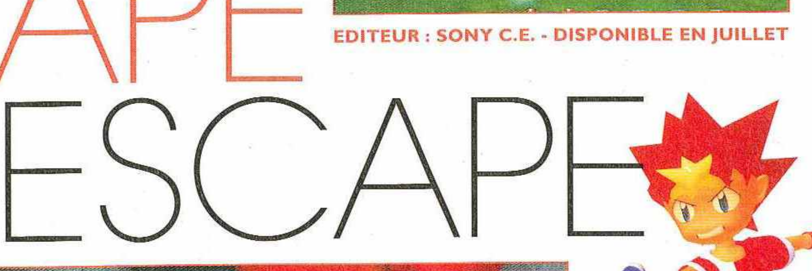




EDITEUR : SONY C.E. - DISPONIBLE EN JUILLET

APE ESCAPE





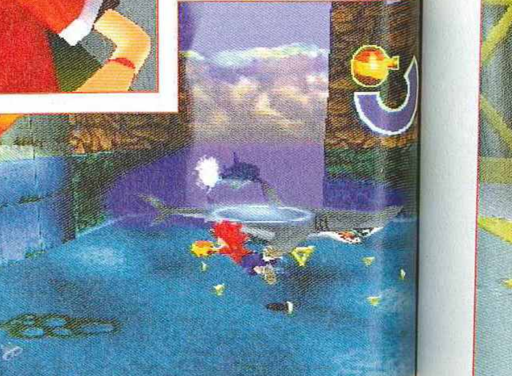


FICHE TECHNIQUE	
GENRE	PLATE-FORME
EDITEUR	SONY C.E.
DISTRIBUTEUR	SONY C.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	1
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	C'EST TROP BIEN DE POSSÉDER UN DUAL SHOCK





Ah les gamins de nos jours, toujours à chercher les problèmes !





Avant d'être … était votre … ruine.

Vous ave… vous découv… l'occurrence … re impossib… ultime ! Pour … matique zéro … vraiment être … science infus… c'est bien gen… périence. Et … plier à cette … ans sur le ma… belle expérien… teurs dans les … Ainsi, malgré … se quasi abso… c'est une simp… sous-estimé, … jeune. Au dép… jeunes mais d… basculé du cô…





Avant d'être happé par la machine du professeur, Buzz était votre meilleur copain. Désormais, il cherche votre ruine.

Le monstre du Loch Ness vous filera un petit coup de main. Encore un qui ne peut pas saquer les singes.



Vous avez beau vous appeler Sony, lorsque vous découvrez un nouveau secteur d'activité, en l'occurrence les jeux vidéo, il s'avère difficile voire impossible d'élaborer le plan marketing ultime ! Pour atteindre du premier coup le fantomatique zéro défaut made in Toyota, il faudrait vraiment être béni des dieux car les histoires de science infuse, de surpuissance intellectuelle, c'est bien gentil mais bon, rien ne remplace l'expérience. Et Sony, comme les autres, a dû se plier à cette règle. Après un peu plus de quatre ans sur le marché, le géant nippon s'est forgé une belle expérience… et a pris conscience des secteurs dans lesquels il avait été trop peu présent. Ainsi, malgré son succès fulgurant et sa main mise quasi absolue sur notre petit univers ludique, c'est une simple constatation : Sony a longtemps sous-estimé, ou plutôt «délaissé», la cible dite jeune. Au départ, le constructeur misait sur les jeunes mais davantage sur ceux qui avaient déjà basculé du côté adulte. Ah ça, des simulations sportives ultra-réalistes, des jeux de combat bien pêchus, des jeux d'action 100 % blastage ou des survival/horror turbo gore, nous en avons reçus par convois entiers, frisant même parfois la crise de foie, à deux doigts trois quarts de l'overdose ! Mais, dans le même temps, pour les chtits bambins en culottes courtes, mis à part le bouillonnant Crash (un titre pas si évident pour les petiots, qui plus est), c'était limite le néant. Avec Ape Escape, Sony montre que les plus jeunes joueurs peuvent aussi s'amuser sur PlayStation. La démonstration est éclatante et prouve ainsi le caractère hétéroclite des productions du constructeur/éditeur.

UNE NOUVELLE DONNE

Trois ou quatre études de marché plus tard, la décision était prise : les bambins devenaient la nouvelle cible à conquérir. Dans nos vertes contrées européennes, l'offensive débuta aux alentours de la fin 1997… et, depuis, cela ne s'arrête plus. Le bondissant Croc, le dépaysant Klonoa, le farceur Gex, le crispant Rascal, l'enchanteur Tail Concerto, le délirant Tombi, le planant Spyro ou encore le bucolique Bug's Life comblèrent les plus jeunes par leur bonne qualité d'ensemble. Le succès fut au rendez-vous, le genre plate-forme était donc viable sur PlayStation ! Pourtant, de l'avis même de Sony, tout cela manquait d'un soupçon d'originalité. Qu'à cela ne tienne, dès 1996, Susumu Takatsuka (ancien développeur chez Sega) fut chargé d'élaborer un titre de plates-formes résolument novateur. Bon courage ! A cette époque, dans les studios les plus secrets de Sony, un nouvel accessoire était en train de naître : la manette analogique, futur Dual Shock. C'est en participant à une réunion



DES GADGETS INDISPENSABLES

Les ustensiles que vous aurez à votre disposition seront classés en deux catégories : les armes et les gadgets. Pour les principaux, vous retrouverez un bâton laser rappelant les sabres de Star Wars, votre redoutable filet temporel qui ne sert pas à emprisonner des papillons d'or mais plutôt de vulgaires singes (il marche aussi sous l'eau), sans oublier le radar vous indiquant où se dissimulent vos adversaires. Pourtant, les gadgets les plus rigolos sont sans conteste le hula hoop, le lance-pierre et les hélices. Pour les utiliser, vous devrez simplement reproduire les mouvements naturels, ceux que vous auriez fait si vous les teniez réellement en main. Il suffit alors de tirer le stick vers l'arrière pour tendre la cordelette du lance-pierre (la vision sniper avec viseur est vraiment pratique), tandis que pour les deux suivants, vous devrez effectuer de rapides rotations successives sur le stick afin de leur donner du mouvement. La variété même des actions à produire pour utiliser vos gadgets apporte un plus non négligeable à Ape Escape, lui conférant ainsi toute son originalité et son charme.













Des décors assez variés et aux milliers de couleurs chatoyantes. Hum, la Play en a encore dans le ventre.



SINGE MAIS PAS BETE





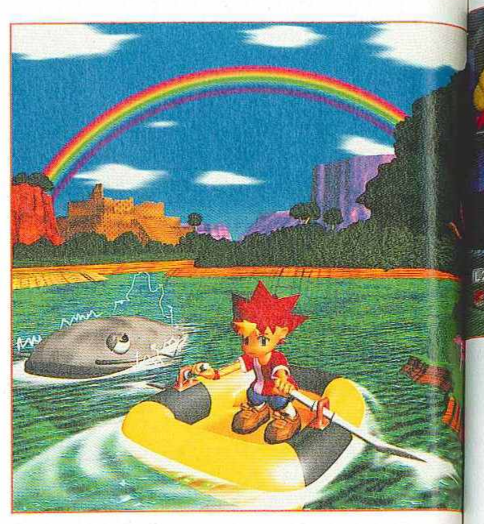


Si au début de l'aventure, nos amis les primates se laisseront attraper avec une relative facilité, la situation devrait rapidement se compliquer. En effet, chaque singe possède un niveau d'intelligence et une habilité à réagir plus ou moins développés. Grâce au radar, vous pourrez alors juger à distance vos adversaires selon différents critères, le principe étant, bien sûr, de s'intéresser d'abord aux plus apathiques d'entre eux. Pauvres proies. Il vous sera aussi possible de vérifier les tempéraments de ces derniers, en vous référant à l'Encyclopédie des Primates disponible dans la média zone. Fou rire garanti.

de travail à ce sujet que Susumu Takatsuka eut soudainement le déclic. Pourtant, à vrai dire, au départ, il ne comprenait pas pourquoi le Dual Shock comportait 2 sticks analogiques. Enigmatique peut-être, mais pas pour longtemps. Ainsi, à l'issue de longues et fastidieuses séances de brainstorming, finalement la lumière vint. L'idée d'Ape Escape venait de naître ! Le concept semblait aussi simple qu'ambitieux. Il s'agissait de donner naissance au premier jeu tout spécialement et uniquement conçu pour être joué à la manette analogique et en tirer, bien évidemment, toute sa substantifique moelle… enfin, pour utiliser toutes les subtilités des deux sticks analogiques quoi, mais bon, vous m'aviez compris. Alors, même s'il n'est pas toujours évident de placer la notion de «Full Analog Controls» dans une conversation mondaine, au moins Sony nous promet avec Ape Escape une «expérience de jeu unique»… et, vous comme nous, c'est tout ce qui nous intéresse finalement. Alors, promesses tenues ?

ANALOGIQUE DANS L'AME

Bon, avouez que vous avez déjà jeté un coup d'œil furtif à la note finale, le suspens est donc, comment dire, hum, ah oui c'est ça : il est juste super absent. Mais bon, vous êtes encore loin de tout savoir alors restez concentré encore quelques minutes. Courage, courage, Ape Escape en vaut la peine. Comme l'ensemble des titres du genre, le scénario d'Ape tiendrait sur un demi Kleenex. Tout débute par l'attaque de singes échappés d'un laboratoire zoologique. Menée par son chef Specter, un singe humanoïde aux pouvoirs incommensurables, et j'en rajoute à peine, cette tribu de primates a décidé d'utiliser la machine à remonter le temps mise au point par un sympathique professeur afin de coloniser les différentes époques et ainsi refaçonner l'Histoire. Vous incarnez Spike, le mioche aux cheveux de feu qui se révèle être le seul espoir de l'humanité… Absorbé dans l'espace temps, vous serez seul à lutter contre cette faune de redoutables dévoreurs de bananes et, grâce à votre large filet à papillons, euh… à singes, vous devrez, un par un, les renvoyer dans le présent ! Aussi captivant que de jouer au bilboquet par une nuit sans lune me direz-vous ? Eh bien, vous risquez de bien vite revoir votre jugement, tant la souplesse du gameplay et la variété des situations rendent Ape Escape accrocheur. Tout d'abord, petit cours accéléré d'anglais, le mot Ape est probablement moins connu que Monkey mais les deux noms signifient la même chose : singe ! Mais bon, trêve de bavardage, et abordons plutôt ce qui fait la force du jeu, j'ai nommé la jouabilité 100 % analogique. Vous allez vite comprendre pourquoi Ape Escape nécessite obligatoirement ce type de manette. Car les deux sticks analogiques sont sollicités : celui de gauche servant à diriger Spike et celui de droite permettant d'utiliser armes et gadgets. Pour sauter, il vous suffira d'effectuer une pression sur les boutons R1 ou R2, la croix multidirectionnelle n'intervenant alors que pour régler manuellement les angles de caméra à votre convenance tandis que les touches traditionnelles (croix, carré, etc.) ne servent que très rarement, tout au plus pour sélectionner le type de munitions. Cette approche totalement inédite requiert bien évidemment un petit temps d'apprentissage mais, heureusement, les développeurs ont prévu des stages d'entraînement fréquents en début d'aventure. Ces derniers vous permettront ainsi de vous familiariser en douceur avec cette prise en main innovante et, après un laps de temps assez bref, vous ne devriez plus éprouver de difficultés majeures. Il faut dire qu'une fois habitué, vous vous rendrez compte de la grande précision de la jouabilité. Sauter de plate-forme en plate-forme, nager ou ramper (en pressant le stick analogique, ce qui est une première), vous servir de vos armes, tout devient assez intuitif.





Grâce à votre filet turbo puissant, vous pourrez absorber les singes à bout portant.



de bavar-
force du
nalogique.
pe Escape
manette.
sollicités :
et celui de
t gadgets.
une pres-
oix multi-
our régler
a à votre
litionnelles
rarement,
de muni-
e requiert
prentissage
ont prévu
en début
tront ainsi
cette prise
temps as-
er de diffi-
is habitué,
nde préci-
-forme en
ressant le
ère), vous
ez intuitif.

Le lance-pierre vous donnera accès à un mode sniper. Pratique.



En outre, bien que non exempt de défauts, le jeu de caméra s'avère assez bien paramètré… on se situe à des années lumière de la prise de tête d'un Croc 2 !

UN MENU RELEVÉ

Ainsi, à travers les 17 niveaux répartis en 8 époques distinctes, vous n'allez pas arrêter de rencontrer des situations variées sollicitant une bonne utilisation du Dual Shock. Même si le principe de base reste immuable, débusquer et attraper les singes n'est pas aussi répétitif. Mieux encore, les mini-jeux, comme la course contre Buzz votre ancien ami, la conduite d'un bateau pneumatique à l'aide des deux sticks simultanément transformés pour l'occasion en rames ou bien encore les techniques d'approches à la Metal Gear Solid (un mode sniper a été inclus avec le lance-pierre !) pour capturer les singes, conféreront un rythme assez soutenu à Ape Escape. Par instant, ce sera même à de véritables phases de recherches auxquelles vous serez convié, tant certains ouistitis sont bien cachés. Et puis, la bonne humeur est toujours présente avec des décors très colorés, pour certains enchanteurs, bénéficiant d'un rendu très cartoon. Nous regretterons que le moteur 3D mis au point par Sony accuse parfois un peu le coup avec une distance d'affichage peu profonde mais surtout que l'animation soit fréquemment prise de ralentissements aigus. Très franchement, ces derniers ne gênent pas de manière accablante mais, tout de même, ça la fout mal, lorsqu'on connaît les talents des programmeurs de Sony. En outre, il nous semble que le niveau de difficulté aurait pu être un peu mieux dosé. Un peu trop facile pour les experts du genre, l'aventure devrait toutefois être assez corsée pour les plus jeunes. Enfin, la grande liberté de mouvements et la variété des missions rattrapent aisément le tout. Pour son premier jeu de plates-formes, Sony Japon nous propose, avec Ape Escape, un titre agréable et plein de fraîcheur. Si, à l'image de Sonic pour Sega et Mario pour Nintendo, Sony se cherchait encore une mascotte (Crash étant développé par Naughty Dog et Spyro par Insomniac)… eh bien, le très tendance Spike pourrait probablement faire l'affaire.



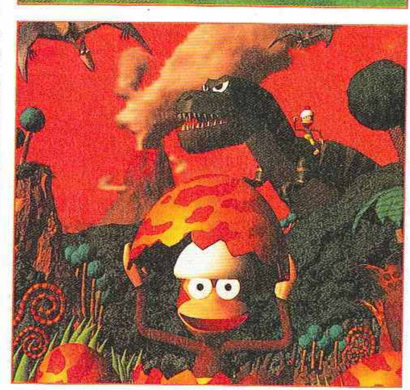
Les phases de plates-formes ne se révèlent pas trop corsées. Le double saut est un allié notable.



Lorsque Spike ne trouve plus rien à faire, il vous gratifiera de superbes pirouettes.

Tous les singes ne sont pas débiles. Il faudra parfois ruser pour les capturer.







LA RUSE, MERE DE TOUTES LES SURETÉS

Je ne sais pas pour vous mais, personnellement, passer mon temps à courir derrière des singes en cavale, cela m'épuise très vite. Pour éviter de fatiguer inutilement vos délicates plantes des pieds, un seul conseil : jouez tactique ! Bon alors, attention, il ne s'agit pas non plus de se prendre la tête à établir des plans super recherchés, mais tout simplement d'éviter d'arriver avec ses gros sabots face à un singe. En un mot, utiliser l'effet de surprise. Pour y parvenir, la meilleure technique reste de ramper (il suffit d'enfoncer le stick analogique gauche) et de ne pas se placer dans le champ de vision des bestiaux en question. Dans le pire des cas, pressez simultanément les deux sticks analogiques et ne bougez plus. Vous feindrez alors de dormir… et ces imbéciles n'y verront, la plupart du temps, que du feu. C'est trop bien la fourberie !





POUR QUEL PUBLIC ?
Pour tous ceux qui recherchaient un peu d'innovation dans un jeu de plates-formes.

APE ESCAPE - 349 F — Memory card — Dual Shock — Vibration Function Compatible — **INDISPENSABLE !**

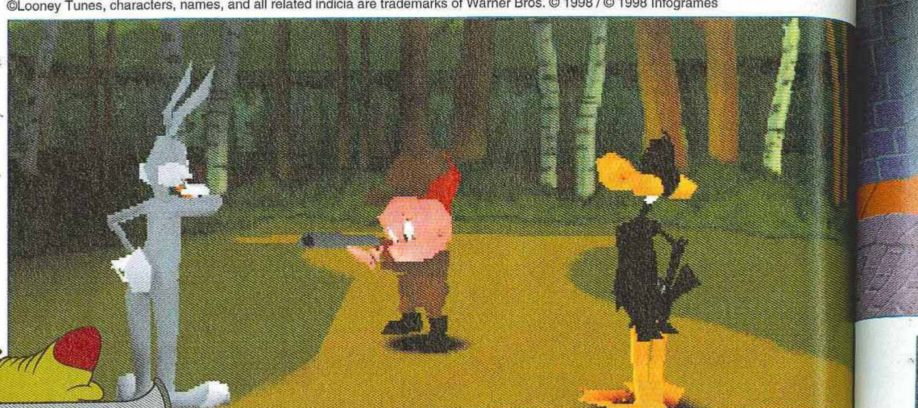
DESIGN **7** Les environnements cartoon sont très colorés et mignons. Spike possède un bon look.	MUSIQUE ET SON **6** Des musiques sympas typiques de la plate-forme. Des bruitages enfantins assez rigolos.	DURÉE DE VIE **6** Tout dépend de votre dextérité à maîtriser les sticks analogiques. Un jeu assez facile dans l'ensemble.
ORIGINALITÉ **7** Cela reste de la plate-forme, mais la recherche et la variété des actions sont remarquables.	JOUABILITÉ **8** Le caractère innovant de la prise en main nécessitera un peu d'entraînement. Rien d'insurmontable.	TECHNIQUE **6** Des textures fines mais un affichage un peu restreint et de fréquents ralentissements.

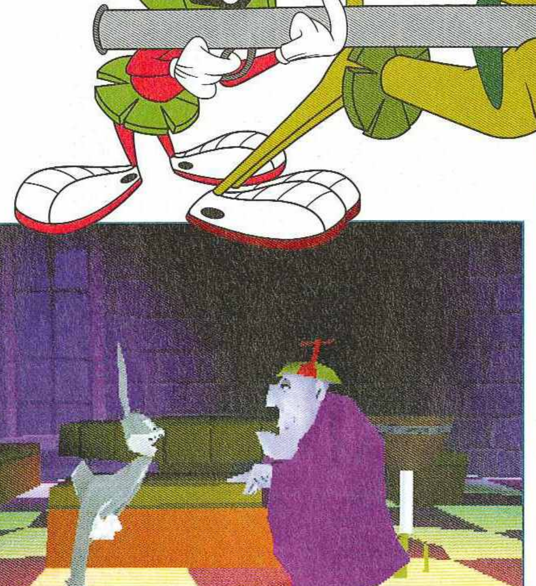
7 **NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**
Tout en respectant les règles du genre, Ape Escape innove en introduisant un gameplay inédit. Les situations rencontrées sont variées et l'utilisation des sticks analogiques renforce l'immersion. Une aventure rythmée et agréable mais qui nécessite obligatoirement un Dual Shock.

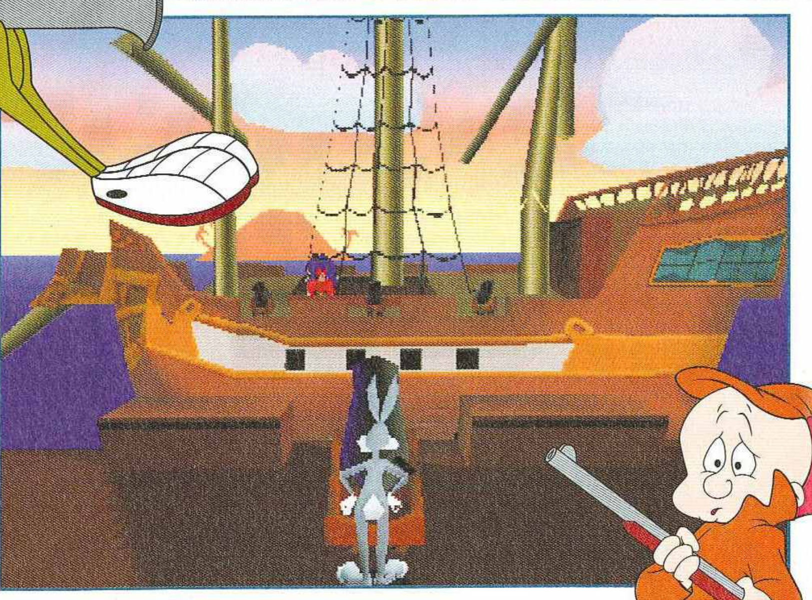
LE COMPARATIF : INNOVANT ET DIVERTISSANT MAIS TECHNIQUEMENT MOINS ABOUTI QUE CRASH BANDICOOT.

Par Kendy Ty

Après nous avoir gratifié d'un Astérix catastrophique, Infogrames adapte un personnage de dessins animés en jeu vidéo. Pourtant, cette fois, le talent d'Infogrames a parlé. Une surprise.





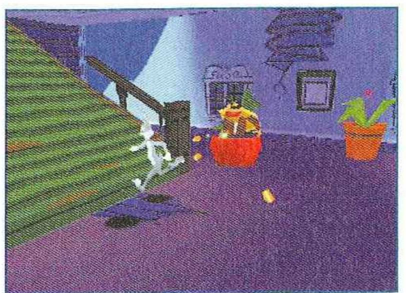


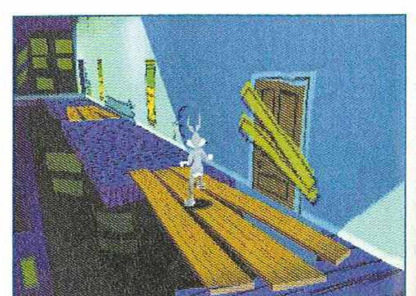


BUGS BUNNY
VOYAGE À TRAVERS LE TEMPS

EDITEUR : INFOGRAMES
DISPONIBLE EN JUILLET

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	PLATE-FORME
EDITEUR	INFOGRAMES
DISTRIBUTEUR	INFOGRAMES
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	1
CONTINUES	INFINIES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON DONNE DES COUPS DE PIED AU SÉANT DES TOONS !





Daffy se pr

Dans ma
sins animés m
était Mister
dont les gags
proquos mina
himself avec s
teur ? ». Tout
ling de ce jeu
provoquer de
sans m'attirer
rédaction. Pou
rer le très fle
concerne le sc
entendu, le ce
dernier doit re
comique accide
longues oreille
ger dans le te
tique de jus de
mais c'est parc

THAT

Dans ce t
l'univers délira
nages fétiche





Les chevaliers sont très distraits, à cause de la mauvaise visibilité qu'offre leur heaume !



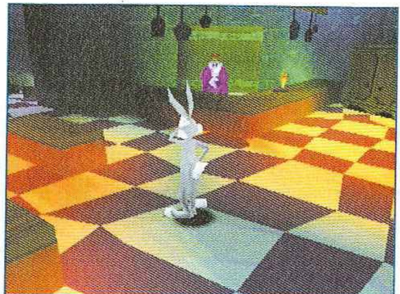
Daffy se prend pour Robin des Bois et tente de vous soulager de vos carottes d'or !

Dans ma jeunesse, deux personnages de dessins animés m'agaçaient énormément. Le premier était Mister Magoo, un vieux schnock myope dont les gags énervants se basaient sur des quiproquos minables et, le second, l'ami Bugs Bunny himself avec ses éternels « Quoi de neuf Docteur ? ». Tout cela pour vous dire que le Travelling de ce jeu tombe à pic puisque je vais pouvoir provoquer des crises de nerfs de façon virtuelle, sans m'attirer les foudres de mes collègues de la rédaction. Pour une fois, je sens que je vais adorer le très flegmatique Bugs Bunny... En ce qui concerne le scénario du jeu, vous incarnez, bien entendu, le célèbre rongeur de la Warner. Ce dernier doit regagner son époque après un tragicomique accident dans lequel notre compère aux longues oreilles a confondu une machine à voyager dans le temps avec un distributeur automatique de jus de carottes ! Arf ! Arf ! Arf ! Je rigole mais c'est parce que je suis bon public...

THAT'S ALL FOLKS !

Dans ce titre d'Infogrames, on retrouve l'univers délirant des Toons avec ses personnages fétiches. Cela va du chasseur Elmer, vieil ennemi juré de Bugs Bunny, à Sam le pirate, en passant par le très affligeant Daffy Duck, dont le personnage n'est pas sans faire songer à un Roland Magdane au mieux de sa forme ! Comme vous vous en doutez, l'esprit du jeu reste très fidèle à l'ambiance des séries animées avec, entre autres choses, des musiques aussi excellentes qu'entraînantes. Rappelez-vous des airs enjoués qui précédaient chaque gaffe des protagonistes déchaînés, le plus souvent accompagnée de bruitages farfelus et ridicules... C'est tout bonnement toon ! Sinon, les personnages parlent en français et l'on retrouve avec surprise les voix originales (celles de la télé !). Ainsi, le mafioso s'exprime toujours avec une caricature de voix à mi-chemin entre celle d'Aldo Maccione et celle d'Yves Montand ! D'ailleurs, vous





Merlin vous permet d'effectuer des sauvegardes de vos parties !

L'ANTRE DES VEDETTES !

Dans Bugs Bunny, de nombreuses personnalités de la Warner se côtoient, dans la bonne humeur et l'allégresse : Helmer, Sam le pirate, Daffy Duck, la fée Carabosse... Un beau petit monde qui forme tout de même un casting prestigieux !

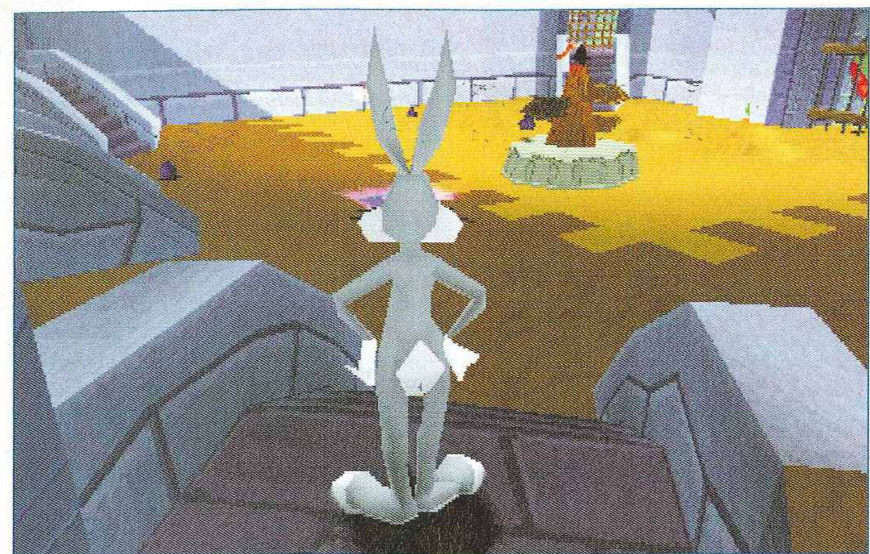








Ne vous fiez pas à l'apparence inoffensive de ces dragons verts ! Ils crachent des flammes redoutables !

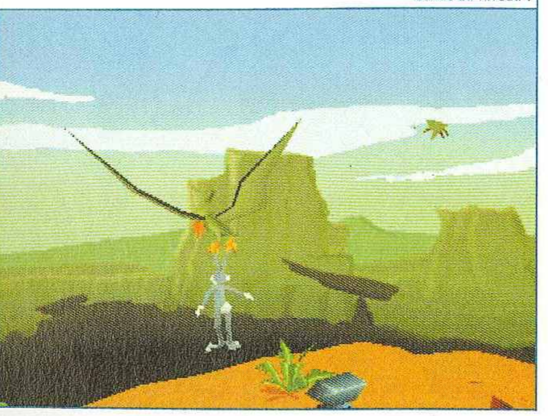


BOURRÉ D'HUMOUR, D'ÉNIGMES, DE TOONS ET DE BUGS, LE JEU S'AVÈRE ÉTONNANT !



Pour ne pas alarmer ce gardien par votre présence, marchez sur la pointe des pieds !

Si vous ne vous débattez pas, ce vautour vous ramènera au début du niveau !



aurez aussi remarqué la profusion de points d'exclamation dans mon texte, détail qui calque assez l'esprit « toon » du jeu... Oups, je sens que je commence à péter un câble...

UNE KERMESSE ORGANISÉE

Bugs Bunny ne se déroule pas de façon linéaire, comme dans les autres titres de plates-formes conventionnels. Effectivement, l'objet de votre périlleuse quête suit des règles incontournables : ramasser des carottes pour vous remettre de la vie, en sachant que 99 de ces légumes vous procurent une carotte en or. Ces dernières, au nombre de dix, vous permettent d'acquérir un réveil, le plus important étant en fait de posséder un maximum de ces options pour pouvoir ouvrir les stages des différentes époques du temps. Chaque niveau demande donc un nombre spécifique de réveils pour y avoir accès, ce qui sous-entend qu'il vous faudra aborder le jeu de façon désordonnée. Ainsi, vous serez obligé d'aller glaner les options manquantes dans les niveaux précédents ou encore d'effectuer des allers-retours intempestifs entre les époques pour faire avancer le schmilblick ! C'est à en devenir fou ! Il va falloir avoir le temps.

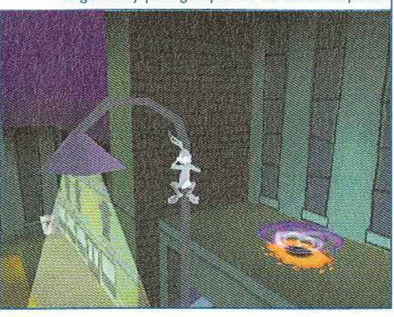
Je maudis le jour de la sortie de Tomb Raider, qui inventait un nouveau type de prise en main très complexe. Pourquoi ? Eh bien, parce que l'interface du jeu s'en inspire largement, tiens ! La représentation s'effectue à la troisième personne avec une option de vue subjective pour mieux apprécier les détails cachés dans les décors ou admirer les gouffres sans fond. Autrement, les moyens de défense de notre amateur de carottes s'annoncent des plus expéditifs : Bugs peut sauter sur ses ennemis ou utiliser une roulade redoutable pour les mettre K.-O. Mais le meilleur et le plus fidèle à l'esprit toon demeure cette attaque bien fourbe au cours de laquelle notre lapin s'approche discrètement de son

Le château d'époque médiévale recèle de nombreux stages !



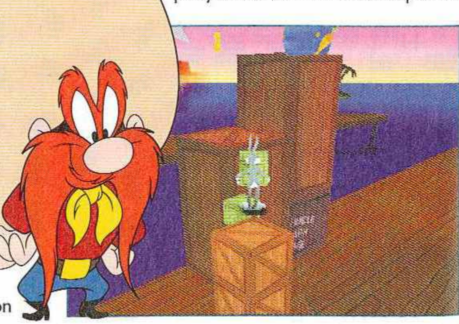
Ce boss vous lance des bombes qu'il vous faudra ramasser pour le vaincre !

Bugs Bunny peut grimper sur certaines surfaces.



belligérant en marchant sur la pointe des pieds, puis balance un colossal coup de patte dans son auguste derrière ! Un must de la violence au second degré au même titre que la tarte à la crème : simple mais efficace ! Outre ces actions, Bunny sera aussi capable de pousser des caisses ou de les porter, de jeter des projectiles qu'il aura au préalable ramassés ou de planer dans les airs grâce à ses oreilles qui feront office de pales d'hélicoptère... Avant de prendre parfaitement le contrôle de ce drôle de rongeur, il faudra y passer un petit moment.

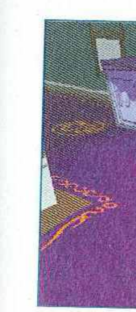
Malgré la bêtise apparente de l'univers déglingué de Bugs Bunny, le titre propose pourtant une succession d'énigmes parfois assez raffinées. Ainsi, par exemple, vous rencontrerez, dans votre long périple, une huître géante. Il suffira en fait de sauter sur elle pour qu'elle s'ouvre et pour vous emparer (rapidement) de la perle qu'elle détient et l'utiliser comme projectile sur un interrupteur.







Derrière ce

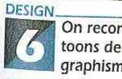


Autre exemp
cage en verr
(destiné initial
nuit), placé à
le précieux ob
Travers le Te
qu'un Crash
doute est-ce
En d'autres t
pouvoir débile

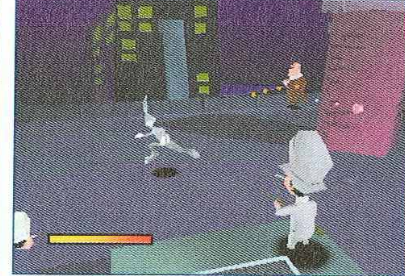
UN

Pas la pein
pour remarque
play légèremen
tion des sauts s
mative voire f

BUGS BUN
DESIGN
6 On recon
toons de
graphism
ORIGINALITÉ
6 Tous les i
du genre
Niveaux r

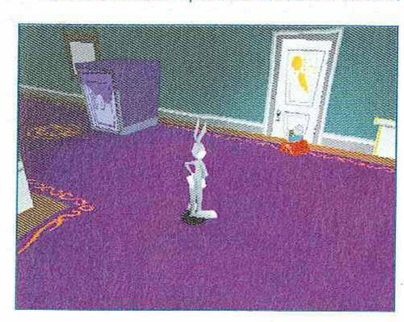


LE COMPARA



Le mafioso possède une voix caricaturale à mourir de rire !

Derrière ce meuble imposant se cachait une entrée !

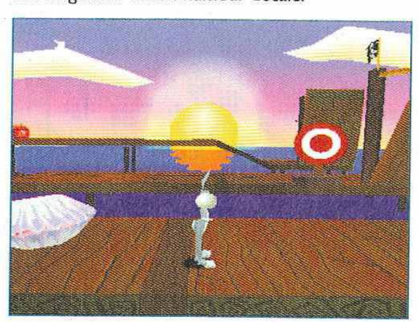


Autre exemple : une clé est dissimulée dans une cage en verre. Il faut alors utiliser le marteau (destiné initialement à assommer les gardiens de nuit), placé à deux salles de là, pour récupérer le précieux objet ! En fait, Bugs Bunny Voyage à Travers le Temps demande bien plus de jugeote qu'un Crash Bandicoot ou qu'un Spyro. Sans doute est-ce là un principal atout, d'ailleurs. En d'autres termes, ne sous-estimez jamais le pouvoir débile des Toons !

UN GAMEPLAY ÉTRANGE

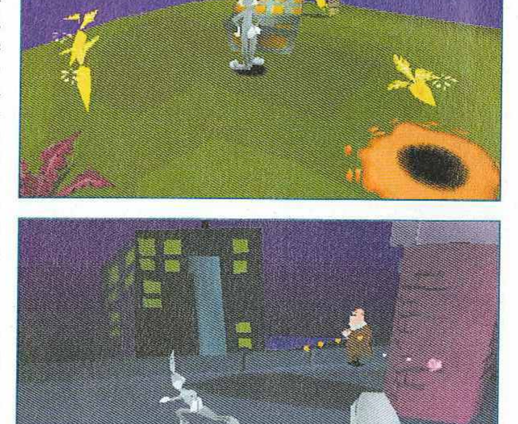
Pas la peine d'être une flèche en jeu vidéo, pour remarquer que le soft souffre d'un gameplay légèrement défaillant. Effectivement, la gestion des sauts se révèle au départ assez approximative voire franchement problématique. Bugs Bunny saute parfois trop loin et ne profite pas d'une vue de caméra pertinente permettant d'estimer les distances avec acuité. D'ailleurs, la caméra tarde parfois à se replacer convenablement derrière votre héros, ce qui vous oblige à régler manuellement la représentation du jeu via les touches L2 et R2 (pas très pratique). Contrairement à Ape Escape qui possède une touche de recadrement automatique de l'angle de vue, Bugs Bunny vous fera perdre du temps avec ces trop nombreux réglages. De plus, le titre se voit pénalisé par des tests de collisions assez imprécis qui vous font traverser des éléments du décor ou, à l'inverse, vous maintiennent debout dans le vide ! Cela dit, paradoxalement, force est de constater que le jeu reste jouable malgré tout, avec ses vies infinies. Toutefois, il faudra avoir les nerfs solides, ces petites imperfections étant à la longue particulièrement irritantes.

Finalement, Bugs Bunny s'avère très intéressant à jouer et arrive à captiver le joueur par ses nombreux casse-tête, et ce malgré ses faiblesses techniques. En effet, objectivement, son moteur 3D n'a rien d'exceptionnel, de même que ses graphismes. Pourtant, l'amusement est présent et c'est avec acharnement que l'on enchaîne les niveaux. En fait, la variété de ces derniers explique peut-être son charisme. En tout cas, une chose est certaine, Bugs Bunny jouit d'une atmosphère inimitable et réussira à séduire, à n'en pas douter un seul instant, les enfants ainsi que les adultes friands des dessins animées de la Warner Bros. Sans égaler Ape Escape (présenté dans ce même numéro), BBVATLT constitue une bonne alternative, par son originalité et son humour décalé.



UN SCÉNARIO HALLUCINANT DE DÉBILITÉ À LA MESURE DU LAPIN LE PLUS RUSÉ DE LA WARNER !





LA GENESE DU LAPIN

Créée par le dessinateur américain Tex Avery, en 1928, l'ébauche de Bugs Bunny apparaît sous les traits d'Oswald le lapin. C'est seulement en 1935, lorsque l'artiste intègre les studios de la Warner Bros, que Bugs Bunny voit le jour tel qu'on le connaît actuellement. A cette période, Porky Pigg et Daffy Duck viennent aussi rejoindre la panoplie des joyeux toons, sous la houlette de Chuck Jones, jusqu'en 1943, date à laquelle Avery ira s'exiler aux studios de la Metro Goldwyn Mayer. Le dessinateur meurt le 26 août 1980.

BUGS BUNNY : VOYAGE À TRAVERS LE TEMPS - 349 F — Memory card — Compatible analogique

DESIGN — **6** — On reconnaît les personnages toons de la Warner. Les graphismes sont dépouillés.

MUSIQUE ET SON — **7** — Les musiques recréent l'ambiance festive des séries animées. Qualité sonore okay.

DURÉE DE VIE — **7** — Votre recherche des réveils vous prendra du temps. Il faudra avoir les nerfs solides.

ORIGINALITÉ — **6** — Tous les ingrédients des jeux du genre : actions, réflexions... Niveaux riches et variés !

JOUABILITÉ — **6** — Pas un modèle de maniabilité, mais des continues infinies et des options de vie à outrance.

TECHNIQUE — **6** — Comparé à Ape Escape, le moteur 3D de Bugs Bunny ne fait absolument pas le poids.

LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE CROC 2 ET MOINS BIEN QU'APE ESCAPE.

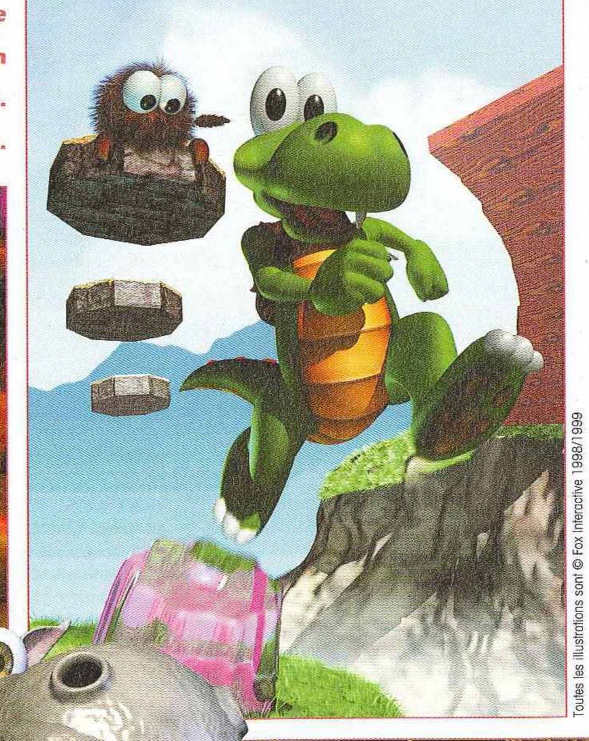
POUR QUEL PUBLIC ?
Les enfants apprécieront l'univers cartoon de la Warner et y trouveront matière à réflexions !

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
6 Bugs Bunny se démarque par sa bonne humeur et son humour. Doté de niveaux variés et captivants, le titre arrive à masquer ses imperfections : une réalisation moyenne et une prise en main qui demande beaucoup de patience.

Par Jean Santoni

Croc, le petit crocodile, fait son come-back dans un second volet d'une difficulté incroyable. Un jeu de plate-forme crispant, à déconseiller à tous ceux qui ont une propension naturelle à l'énervement ou une petite sœur prise de tête. Un joueur averti en vaut deux.





Les pièges sont assez basiques mais la jouabilité défectueuse complique vraiment les choses.

CROC 2

EDITEUR : FOX INTERACTIVE
DISPONIBLE EN JUILLET

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	PLATE-FORME
EDITEUR	FOX INTERACTIVE
DISTRIBUTEUR	ELECTRONIC ARTS
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	3
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON FROLE LA CRISE DE NERF ! RGGGNNN !!

Pour se débarrasser des ennemis, rien de tel qu'un grand coup de queue !



S'il y a sur
sonnage de je
niaiserie, c'es
crocodile. To
globes oculair
son teint vert
petites papat
(d'ailleurs, on
qu'elle rattrap
filles rêvent d
faisant «gouzo
je n'ai qu'une
avec des palm
bestiau. Mais,
un scandale. C

En plus, il
ment, ça me
souvenirs. Ou
re, si vous vo
de septembre
cances en Co
Vietnam à mo
capuche, ni pa
y avait plein d
pas et je porta
tement démes
mé, désorienté
lés cherchaient
trois «grands»
CM 1) sont a
«Ouha ! Regard





S'il y a sur cette bonne vieille planète un personnage de jeu vidéo qui mérite la palme de la niaiserie, c'est incontestablement Croc le bébé crocodile. Tout gentil, tout gnangnan avec ses globes oculaires en forme de balles de ping-pong, son teint vert-pomme, ses coussinets sous ses petites papattes, ses petits cris horripilants (d'ailleurs, on croirait entendre Kournikova lorsqu'elle rattrape une balle difficile)... Raargh ! Les filles rêvent de le tripoter dans tous les sens en faisant «gouzou gouzou, qu'il est trognon», moi je n'ai qu'une envie, lui coller des grosses baffes avec des palmes. Un véritable appeau à gifles, le bestiau. Mais, bon, pas de quoi non plus en faire un scandale. C'est un genre, dira-t-on.

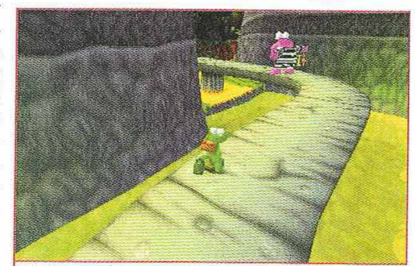
INTERLUDE

En plus, il porte un cartable et ça, franchement, ça me rappelle de très, très mauvais souvenirs. Ouais, mon entrée à l'école primaire, si vous voulez tout savoir. C'était un jour de septembre, juste après deux mois de vacances en Corse. Bonjour le traumatisme. Mon Vietnam à moi. Il faisait mauvais, je n'avais ni capuche, ni parapluie. Dans la cour de récré, il y avait plein de monde que je ne connaissais pas et je portais moi aussi un cartable complètement démesuré (un «Tann's», je crois). Paumé, désorienté, alors que mes petits yeux affolés cherchaient désespérément ma maîtresse, trois «grands» (si ma mémoire est bonne des CM 1) sont arrivés vers moi en gueulant : «Ouha ! Regardez le p'tit nouveau, là !». Avant que j'ai pu faire le moindre mouvement, ils m'ont attrapé par les chevilles et les poignets et m'ont balancé comme un vulgaire handibag dans une grosse poubelle de la cantoche.

LE PRINCIPE DES POUPÉES RUSSES

Mmm... pardonnez ce petit moment d'égarement et revenons à nos moutons. Dans ce second volet, ce drôle de croco va devoir une nouvelle fois faire face à un vilain-pas-bô qui s'est mis dans la tête de troubler la tranquillité des adorables Gobbos. Vous savez, ces fameuse bébêtes qui ressemblent à des... boules recouvertes de poils. Hum ! Voilà, j'ai fini, c'est tout pour le scénario. Un peu mince ? Faisons preuve d'indulgence, il ne s'agit après tout que d'un jeu de plate-forme destiné aux 8-12 ans. Le contenu, quant à lui, reste dans sa globalité identique au premier opus. Peu d'ennemis et beaucoup, que dis-je, énormément de plates-formes. Le but consistant à ramasser un nombre déterminé d'objets (des diamants de couleurs et des lampes d'or) pour

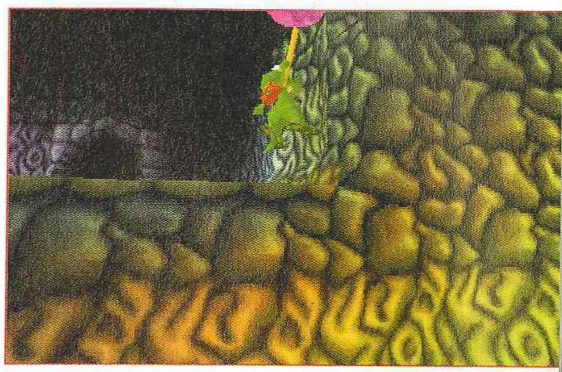




Des niveaux riches en couleur mais désespérément vides.

CROC ET LE FRIC

Rendre visite régulièrement à Pete le marchand est une étape essentielle dans votre aventure. C'est grâce en grande partie à ce chien (un véritable escroc, vu le prix des objets) que vous pourrez récolter tous les diamants d'un niveau. Il vous suffira pour cela d'échanger les diamants gris contre les précieux items. Il s'agit pour la plupart de «bumpers» qui vous permettront de doubler voire de tripler l'amplitude et la hauteur de votre saut, et donc d'accéder à des zones secrètes particulièrement bien dissimulées. Vous trouverez également un petit robot qu'il sera possible d'envoyer dans les endroits inaccessibles. Dernière précision : pour passer au monde suivant, il suffit de toucher la boule de cristal de Pete. Il ne vous en coûtera pas un kopeck.



Comme Gex, Croc peut se la jouer «Cliffhanger».

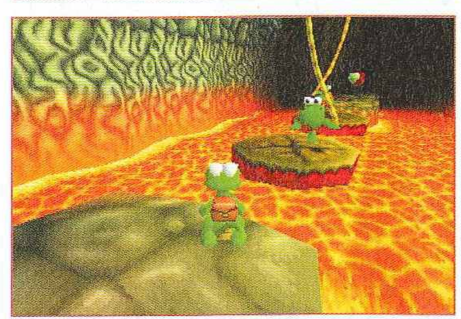


UN PERSONNAGE CARTOON DANS UN UNIVERS CRISPANT



ctueuse





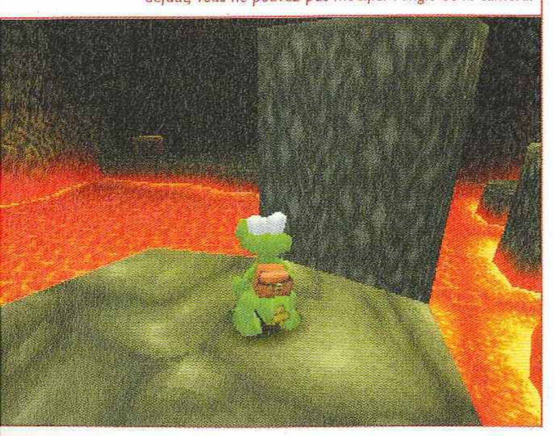
Une phase de course en bateau peu excitante.





La soixantaine de niveaux sont dans l'ensemble longs et certains passages vraiment ardus.

La caméra ne cadre jamais correctement l'action ! Autre gros défaut, vous ne pouvez pas modifier l'angle de la caméra.



passer d'une zone à l'autre. En fait, à l'instar d'un Crash Bandicoot, il est possible de finir le jeu de deux façons différentes. Soit vous vous la jouez feignasse et vous traversez les niveaux en récoltant en dilettante les fameux items (vous ne verrez alors que la moitié du jeu), soit vous faites preuve d'un petit peu plus d'ambition et tentez le grand chelem. Dans ce cas, vous devrez nécessairement récupérer pour chaque niveau cinq diamants de couleurs. Ces derniers permettront de débloquer des zones bonus qui, une fois complétées, vous donneront une lampe d'or. Bien entendu, ces lampes ont une utilité. Grâce à elles, vous pourrez avoir accès à de nouveaux mondes dans lesquels il faudra trouver une pièce de puzzle (au total, il en existe quatre) ! Argh ! Au secours ! Tout ça pour obtenir «100 %» au générique de fin !

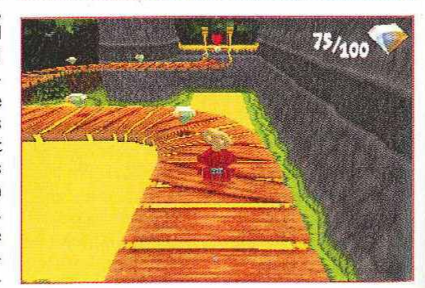
C COMME CALVAIRE

Mais, avant d'en arriver là, vous allez galérer comme un rat dans un conduit d'aération bouché. Franchement, Fox Interactive devrait vendre le jeu avec une boîte de calmants. Mais attention, pas un laxatif pour mémère à base de plantes, mais plutôt un truc bien costaud, genre Lexomil ou Xannax. Parole de testeur, ça faisait un bail qu'on ne s'était pas autant énervé sur un jeu (toute la rédaction a tenté sa chance). Je ne compte plus le nombre de fois où j'ai mordu de rage les sticks en caoutchouc du dual shock en poussant des grognement et où j'ai postillonné (je devrais même dire cracher) de rage sur l'écran Trinitron 16/9 coins carrés de mon luxueux téléviseur. C'est bien simple, pour me calmer, j'ai dû faire une petite partie de Silent Hill (tuer 2 ou 3 infirmières à coup de pioche, ça défoule). C'est incontestable, Croc 2 souffre de gros problèmes de maniabilité (ceux qui ont osé me contredire sont tous morts). Tout d'abord, la gestion des angles de vue est loin d'être optimale. Le caméraman n'a aucune notion du cadrage et de la contre-plongée. La caméra ne suit effectivement jamais l'action et bouge brusquement dans des situations assez délicates. D'autre part, le focus est placé beaucoup trop bas et manque cruellement de recul. Résultat, impossible d'apprécier correctement les distances et, plus grave encore, de voir où on pose ses pattes après un saut ! Enfin, sachez que, contrairement à la plupart des jeux du genre (Bugs Bunny et Ape Escape, pour les derniers en date), il est impossible de repositionner soi-même cette foutue caméra !

CROC QUI TOMBE À PIC

Les déplacements du lézard, quant à eux, auraient gagné à être un peu moins brusques. Au pad analogique, les commandes sont vraiment trop sensibles et manquent de précision. Pour schématiser, on a constamment l'impression de se déplacer sur de la glace. Ne comptez pas sur la croix directionnelle pour arranger les choses. Le temps de réponse est tellement lent que les déplacements en deviennent rigides. Et le saut... ah, mon dieu, le saut ! Croc mesure 30 cm et pèse trois tonnes. Ça vous donne une petite idée de la vitesse à laquelle redescend notre héros après un saut ! A cela s'ajoute des tests de collision exotiques avec les ennemis et, surtout, un très mauvais dosage de la difficulté. Vous ne possédez en tout et pour tout que trois vies. La première vous octroie quatre cœurs, les deux autres aucun ! La cerise sur le gâteau : si vous échouez à la fin d'un stage, vous devrez recommencer le niveau à zéro et non à partir du dernier «check point» ! Gnnnn ! En clair, Croc 2 ne tolère aucune erreur de votre part. Dur, dur pour un titre censé cibler les tout-petits, vous ne trouvez pas ? Et puis, à force de voir le crocodile

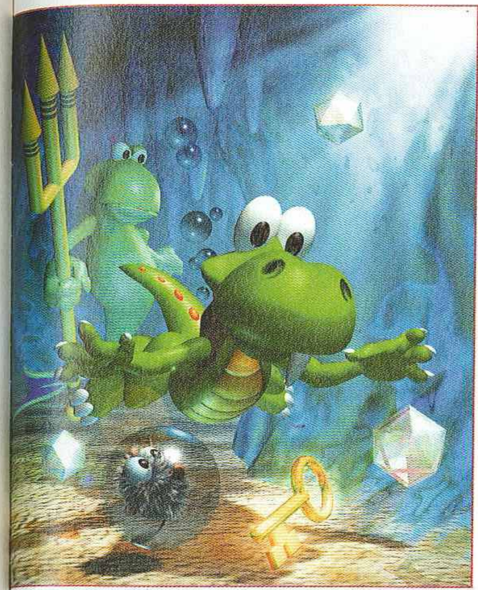










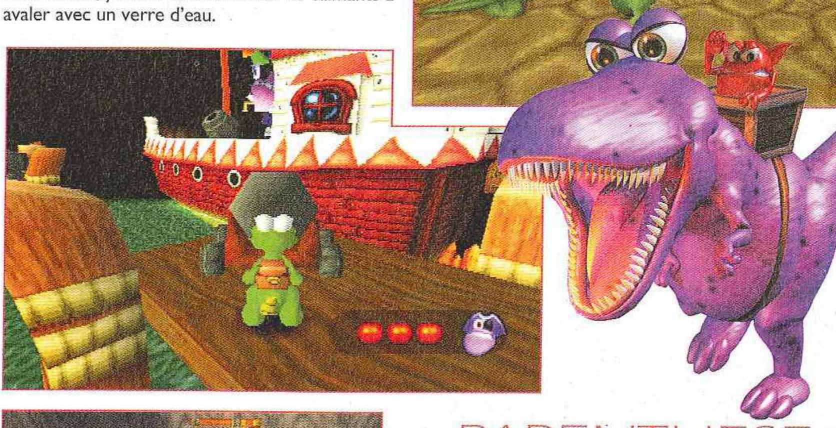


crever, empalé sur des pics acérés, brûlé vif par la lave, dissout dans des fleuves d'acide ou mâchouillé par des ogres, les petiots vont se mettre à chialer, c'est certain. Ça fait du bruit un gosse qui pleure, ça gêne les voisins...

SANS SAVEUR PARTICULIERE

En revanche, concernant l'aspect technique du jeu, les développeurs d'Argonaut Software n'ont pas grand-chose à se reprocher. Comme quoi, en creusant bien, on finit toujours par trouver quelque chose de positif ! En effet, Croc 2 bénéficie d'un moteur 3D performant, rapide, avec des textures assez fines, des teintes bien chatoyantes et tout et tout. Le clipping est plutôt bien géré et les ralentissements sont inexistants. Il faut cependant reconnaître que les décors demeurent dans l'ensemble assez vides et qu'il y a quand même pas mal de répétitions au niveau des textures et peu d'effets graphiques. Mais bon, la technique, c'est une chose, le gameplay c'en est une autre. Si l'on fait abstraction des problèmes de jouabilité évoqués plus haut, l'action de Croc 2 demeure au final bien moins trippante que celle d'un Crash Bandicoot. L'ensemble manque singulièrement de personnalité et d'humour. Ne vous attendez pas non plus à de grosses surprises, on nage ici en plein classicisme. D'ailleurs, certains passages, comme la course de voitures ou encore la phase de jeu en avion, s'inspirent ouvertement du dernier volet des aventures du Bandicoot fou des Naughty Dogs. Les architectures alambiquées des niveaux et les puzzles ont beau être bien pensés, les diamants cachés avec fourberie, je doute sincèrement que vous puissiez passer outre la jouabilité défaillante de ce titre sans piquer une méchante crise de nerfs (jets de manette dans le meilleur des cas, défenestration de la petite sœur dans le pire). N'oublions pas non plus que, ce mois-ci, le titre de la Fox Interactive se heurte de plein fouet à la concurrence inattendue de Ape Escape qui se révèle de l'avis de tous bien plus jouable, fun, novateur et attachant. Bon, je dois vous laisser, j'ai une énorme boîte de calmants à avaler avec un verre d'eau.

Pour observer les lieux, Croc peut utiliser des jumelles.





Ne négligez pas les petites épreuves en début de partie. Elles vous permettront d'obtenir de précieux items.





PARENTHESE CULTURELLE

Et voilà, un petit encart culturel, comme ça, histoire de se changer les idées, d'oublier un peu la maniabilité insupportable de Croc et, bien sûr, de parfaire son intellect. Croc et Croc 2 ne sont pas les seules réalisations d'Argonaut Software. Ce studio de développement britannique est à l'origine de nombreux titres PlayStation, Sega Saturn, Nintendo 64 et PC. Beaucoup de productions de seconde zone (Stunt Racer Fx, Creature Shock) au milieu desquelles on trouve un jeu mythique de la Super Nintendo, précurseur de la 3D temps réel sur console : Starfox (4 millions d'unités vendues à travers le monde). Actuellement, la société emploie 140 personnes et prépare dans le plus grand secret plusieurs titres dont Red Dog. Nous, on attend toujours Alien Resurrection qui n'en finit pas d'être fini.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les joueurs qui ont des nerfs d'acier mais sutout pas pour les gosses !

CROC 2 - 349 F — Memory card — Dual Shock — Vibration Function Compatible

DESIGN — **6** — Des couleurs vives, un univers mignon tout plein mais super vide.

MUSIQUE ET SON — **6** — Des musiques plutôt agréables. Bruitages quelconques.

DURÉE DE VIE — **4** — Des niveaux longs, bien construits mais une difficulté décourageante.

ORIGINALITÉ — **3** — Ben, heu, des phases en avion, en bateau peu passionnantes. Sinon, R.A.S.

JOUABILITÉ — **4** — Commandes sensibles à outrance, caméra assez médiocre. Croc est vraiment trop difficile à contrôler.

TECHNIQUE — **7** — Un bon moteur de jeu fluide et rapide mais peu d'effets spéciaux.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ — **5**

Jouez à Croc 2 plus d'une journée, et vous serez obligé de prendre rendez-vous avec un chirurgien esthétique spécialisé dans les implants capillaires. La maniabilité est à s'arracher les cheveux par touffes. La réalisation, d'un bon niveau, n'y changera malheureusement rien. Les plus courageux y prendront peut-être du plaisir...

LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE CRASH BANDICOOT 3, APE ESCAPE ET BUGS BUNNY LOST IN TIME.

Par Gregory Szriftgiser

Mais qu'attendent-ils pour sortir Final Fantasy Tactics ? Au moins, Legend of Kartia ose, lui. Le genre, dit Tactical RPG, est particulièrement méconnu chez nous, et ce titre propose finalement de s'y initier avec plaisir. Ne crachons pas dans la soupe.











LEGEND OF KARTIA

EDITEUR : KONAMI
DISPONIBLE EN JUILLET 99



Les sorts de zone agissent suivant des motifs particuliers : damier, carré, croix, etc. Plus ils sont puissants, plus ils couvrent d'espace.

Pour commencer, quelques rappels. Legend of Kartia est un Tactical RPG. RPG, pour jeu de rôle (Role Playing Game) parce que vos personnages s'équipent, gagnent de l'expérience et que scénario et monde sont très importants. Tactical (pour tactique, évidemment), parce que tout ce qui se « joue » dans le jeu se résume à des batailles. Mais il ne s'agit pas de combats à la Final Fantasy VII : là, il faut réfléchir à la position des dizaines de protagonistes, élaborer des plans. En France, le seul titre équivalent était Vandal Hearts. Bref, Legend of Kartia est d'une espèce très rare chez nous et, pour les amateurs, c'est probablement ce qui fera qu'on lui pardonne ses faiblesses. Ce qui joue également en sa faveur, c'est l'originalité de son approche scénaristique et de son système de magie, la Kartia.

LA MAGIE DU TEXTE

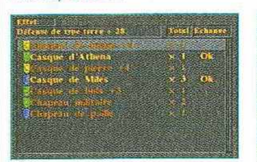
Les Kartia ne sont ni plus ni moins des cartes. Mais le matériau dont elles sont faites, du bois des Arbres du Monde, leur confère un pouvoir absolu, réservé à ceux qui savent en lire le texte. Créer des objets, lancer des sorts ou invoquer des monstres, tout peut être fait par la Kartia. En combinant les mots, les crypteurs, ceux qui savent écrire des Kartia, ont la possibilité de faire ce qu'ils souhaitent. A l'origine, seuls les Arbres du Monde permettaient de réaliser des Kartia, mais le prix exorbitant de ce matériau a poussé certaines personnes à découvrir de nouvelles manières de procéder. Ainsi naquirent les Kartia de Mythril de Soie, moins puissantes, mais aussi bien moins chères. Auparavant réservée aux nobles, cette magie est devenue accessible à tous. Les Kartia originelles, quant à elles, ont été perdues, peut-être à dessein. Le reste, vous le découvrirez en jouant…

FICHE TECHNIQUE

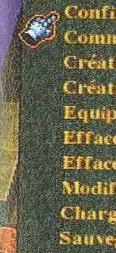
GENRE	TACTICAL RPG
EDITEUR	KONAMI
DISTRIBUTEUR	KONAMI
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (2 BLOCS)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON COMMENCE À COMPRENDRE LE SYSTEME DES KARTIA

VIENDEZ À LA MAISON

■ *Legend of Kartia pense à ceux qui ont parfois des amis. Et qui, parfois, les font venir chez eux. Deux options inhabituelles dans les Action/RPG font de ce jeu une sorte d'hérésie aux côtés de ses collègues : un mode 2 joueurs et un système de troc d'objets par memory card.* ■





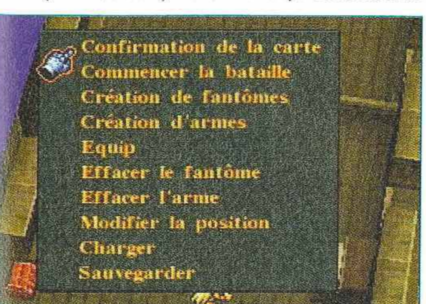




Deux campagnes vous sont proposées : celle de Toxa et celle de Lacryma, les deux personnages principaux. Elles s'entrecroisent et ne représentent pas deux camps. Il n'y a pas réellement de trame scénaristique globale mais plutôt des idéaux qui s'affrontent et une légende à faire renaître. Chaque campagne offre 18 batailles, le cœur du jeu. Le reste se limite à de la narration et des dialogues entre personnages. Le joueur est plus spectateur qu'autre chose. Certains apprécieront, d'autres s'ennuieront, faute de se sentir plus impliqué dans le futur du monde, comme c'est habituellement le cas dans ce genre de jeu. Toujours est-il que les personnages se révèlent très intéressants, chacun poursuivant ses propres intérêts et tentant de les faire coexister avec ceux des autres. Au début, le joueur a tendance à s'y perdre très largement, l'introduction incessante de nouveaux noms y étant pour beaucoup. Sans compter la Kartia, qui est loin d'être classique. Un jeu qui se déguste comme un bon bouquin !

DU BON...

Le principe intéressant du jeu réside dans l'utilisation de monstres pendant les batailles. Certains personnages savent créer ces « fantômes ». Il en existe 3 types : les poupées, les ombres et les communs. L'ensemble forme une triangulation exactement de la même manière que la très connue feuille-ciseaux-caillou. La puissance des fantômes est déterminée par la Kartia (arbre, mythril ou soie) et les mots qui sont inscrits dessus. Exactement comme les sortilèges. Les personnages utilisant la Kartia peuvent également «mixer». Selon leur niveau, ils peuvent utiliser plus ou moins de mots pour rendre l'effet plus efficace. Il y a deux moyens de se procurer de la Kartia : après chaque bataille, comme butin de guerre ou en passant par la «galerie», autant de fois que désiré. C'est une arène de batailles qui ne rapportent aucune expérience mais dans lesquelles vous n'avez rien à perdre. Si vous en sortez vainqueur, vous empochez de la Kartia et un objet.



Avant chaque bataille, on peut fabriquer des objets ou des fantômes à volonté, tant qu'on a de la Kartia.





Le design des personnages, réalisé par Yoshitaka Amano (qui a beaucoup travaillé pour Squaresoft), est extraordinaire.

... ET DU MOINS BON

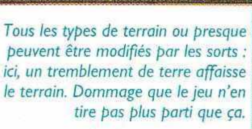
Legend of Kartia peut paraître passionnant. Mais il regorge également de petits défauts. Tout d'abord, techniquement, ce n'est pas folichon. Les graphismes sont assez simplistes, le design des fantômes décevant et les effets des sorts pas toujours impressionnants. Les ingrédients tactiques sont finalement peu nombreux. Ainsi, le jeu ne gère ni les attaques dans le dos, ni de côté et très peu les différences de hauteur ou de surface. De plus, l'absence de classes de personnages conduit à un côté répétitif regrettable. On lance des sorts, soit d'attaque, soit de soin (pas de sorts de protection, d'altération de statut, etc.), on tape et on crée des fantômes. Point barre. Pire, si l'idée de la Kartia est excellente, elle comprend un revers notable : le groupe le plus puissant n'est pas forcément celui du plus haut niveau, mais celui qui dispose du plus grand nombre de Kartia puissantes. Le résultat est un titre sans doute trop facile et trop répétitif. Legend of Kartia, c'est avant tout une histoire et un monde passionnant à découvrir, mais pas forcément à jouer !

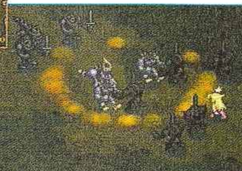
ELLE FAIT MEME LE CAFÉ

La magie de la Kartia permet de tout faire dans le monde de Rébus. Dans le jeu, c'est une autre affaire, mais voici quelques détails à son sujet.

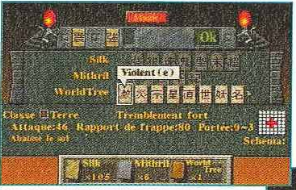


Ce mur d'étagères de livres vous gênent pour avancer ? Qu'à cela ne tienne, il sera détruit par un sortilège.





Tous les types de terrain ou presque peuvent être modifiés par les sorts : ici, un tremblement de terre affaisse le terrain. Dommage que le jeu n'en tire pas plus parti que ça.



En tout, il existe 5 classes de sorts : feu, air, eau, terre et soins. Les 4 premières se subdivisent en sorts mono et multi-cibles.

Ici, le personnage a déjà composé un sort de feu intense. Ses capacités lui permettent d'ajouter une Kartia dans sa formulation. « Violent » boostera dramatiquement la puissance du sort, car c'est une Kartia d'Arbre du Monde.

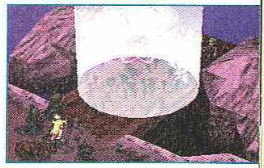


Toujours selon le même principe, il est possible de créer différents objets, armes, ou armures.



Et, pour finir, quelques effets de sorts. Les plus puissants n'ont d'ailleurs pas toujours les rendus les plus impressionnants...





POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui aiment les mondes originaux et la stratégie, tant qu'elle reste assez simple !

LEGEND OF KARTIA - 349 F

DESIGN — **5** — Les monstres auraient pu être plus impressionnants et les décors plus colorés.

MUSIQUE ET SON — **7** — Des musiques très entraînantes et variées, mais des bruitages classiques.

DURÉE DE VIE — **6** — 2 campagnes, un petit mode de jeu à 2, mais tout de même très facile.

ORIGINALITÉ — **7** — La Kartia apporte un bon lot d'originalités. L'approche scénaristique également.

JOUABILITÉ — **6** — Quelques détails énervants et un système assez compliqué à appréhender mais on s'y fait.

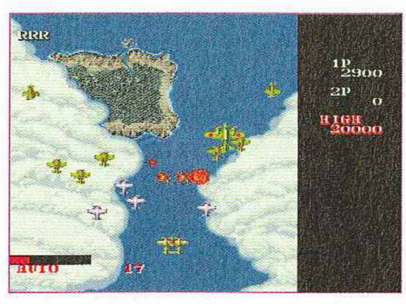
TECHNIQUE — **5** — Pas de quoi pavoiser. Les effets des sorts ne vont pas bien loin, ni le reste d'ailleurs.

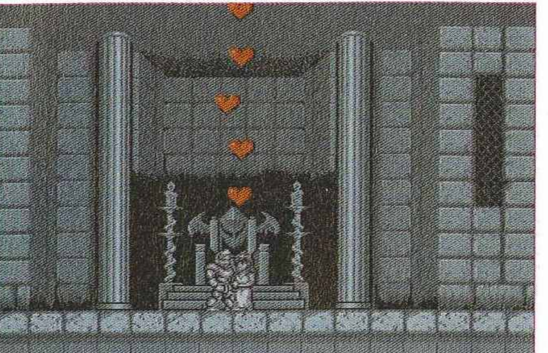
6 — **NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**
On aurait préféré un Final Fantasy Tactics pour représenter le Tactical RPG en France. Mais, même si Legend of Kartia ne fait pas le poids face à l'empereur du genre, il parvient à faire oublier ses faiblesses grâce à des trouvailles intéressantes et des persos profonds.

LE COMPARATIF : AUSSI VALABLE QU'UN VANDAL HEARTS, À DÉFAUT D'AVOIR FINAL FANTASY TACTICS.

Par Johnny Piano

Waaaaou ! L'éditeur n'y est pas allé de main morte. Pas moins de treize jeux d'arcade nous attendent dans cette compilation d'antiquités vénérables. Mais s'agit-il de chefs-d'œuvre ludiques à prix sacrifiés ou d'innommables vieilleries bonnes pour la casse ?





Cette compilation propose trois types de jeux : les clônes d'«Asteroid» dans la catégorie jeux de tir, les jeux de plate-forme et un dernier soft un peu à part, Pirate Ship Higemaru. Huit jeux composent la première catégorie : la série des Wings of Destiny, soit 1942, 1943 et 1943 spécial Nippon, Vulcus, Exed Eyes, Commando, Mercs et le très subversif Gunsmoke. La catégorie suivante est représentée par l'inénarrable Sonson et la trilogie des Chronicles of Arthur : Ghouls & Ghosts, Super Ghouls & Ghosts et Ghosts & Goblins. Bien que Ghouls & Goblins aurait aussi pu faire un bon nom de jeu, les concepteurs ont décidé de s'arrêter là. Quant à Pirate Ship Higemaru, il s'agit d'un jeu d'arcade-réflexion vaguement réminiscent de Pacman.



Ghouls and Ghosts : astuce inutile mais défoulante, en haut de l'échelle, votre personnage a la possibilité de montrer ses fesses aux zombis qui le pourchassent.

CAPCOM GENERATIONS

EDITEUR : CAPCOM / VIRGIN I.E.
DÉJA DISPONIBLE



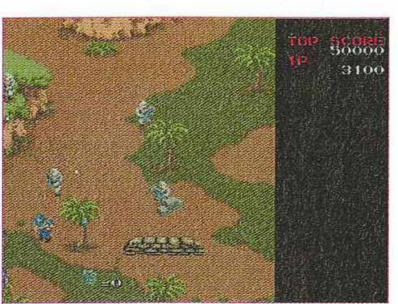
Pour chaque jeu, on peut avoir accès à des écrans de conseils. Ici, pour Exed Eyes.

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	COMPILATION DE JEUX
EDITEUR	CAPCOM / VIRGIN I.E.
DISTRIBUTEUR	VIRGIN I.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	BEAUCOUP (VARIABLE SELON LES JEUX)
CONTINUES	SELON LE JEU
MEMORY CARD	NON
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	LES ANCIENS REFLEXES SONT REVENUS

COLUCHE, PATRICK DEWAERE ET TÉLÉPHONE

Tout ça ne nous rajeunit pas... et inutile de vous le celer plus longtemps, les graphismes de la totalité de ces jeux ne sont pas du tout au standard de l'an 2000. Certains sont tout juste corrects (Wings of Destiny, Mercs) mais la plupart sont seulement passables voire font directement tiepi comme Higemaru Pirate Ship ou le très schématique Sonson. Evidemment, on va vous seriner le laïus habituel du «pas beau, mais amusant» car, cette fois plus que jamais, il s'agit de jeux vraiment moches mais vraiment amusants. Vous êtes prévenu, Capcom n'a pas fait l'effort de texturer ses vieilles peaux, les jeux ont le même aspect que sur les bonnes vieilles bornes d'arcade des années quatre-vingt. Tant mieux penseront les puristes. Tant qu'à donner dans l'ancien, c'est aussi bien de rester authentique jusqu'au bout. Ceci concerne également les bruitages, qui n'ont pas non plus bougé d'un iota.

Mais les produits ne sont pas pour autant livrés bruts de décoffrage. L'éditeur a eu le bon goût de les enrober avec, pour chaque soft, plusieurs écrans de conseils de jeu, une présentation des objets et ennemis rencontrés, des captures d'écran, des niveaux secrets et, même, un remix des sons du jeu ! Inutile de préciser que la durée



Commando. A peine moins beau que Metal Gear.

Pirate Ship Higemaru : le plus moche de la compil peut-être mais intéressant quand même. Un peu de rélexion sera nécesaire en plus des réflexes.

de vie du
treize défi
plus... Les

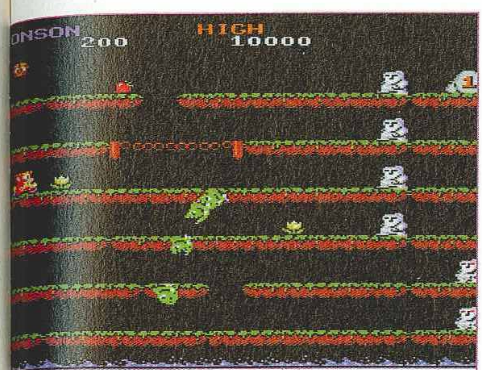
Pas de
dit jeu de
mains moi
toujours al
après, le
même surp
douteraient
de faire un
dans le ge
posent là. L
de difficulté
de 1942, pa
niers nivea
coriaces). L
d'ailleurs de
jeux sont pa
tion, les réa
tantes et le
n'ayant pas
ses armes e
Gunsmoke s
plus de la p
maquillé par
mais qui, ap
être en réal
société (voir
diriger l'axe
et venir dans
dans une au
Siffredi, en fa

PL

En l'abse
aussi des ann
la trilogie d
vieillot Sonso
catégorie. La

CAPCOM
DESIGN
3 Contra
bouteil
n'améli
ORIGINALITÉ

Les jeu
mais un
c'est m
LE COMPAR



Sonson. Si, si, vous êtes en train de jouer sur votre Playstation.

de vie du produit est dantesque : vous êtes face à treize défis, et pas des jeux faciles à terminer en plus... Les quatre CD sont donc bien remplis.

LA SOUPE AUX SHOOTS

Pas de surprises au niveau du gameplay. Qui dit jeu de tirs dit action stressante, paumes des mains moites et comportement obsessionnel : toujours aller plus loin dans les niveaux. Vingt ans après, le concept marche encore... C'en est même surprenant d'efficacité. Pour ceux qui en douteraient encore, il est quand même plus facile de faire un beau jeu ennuyeux qu'un jeu efficace. Et dans le genre efficaces, ces vieux machins se posent là. Leur gameplay a été surtesté. Le niveau de difficulté va de très facile (les premiers niveaux de 1942, par exemple) à quasi-impossible (les derniers niveaux de tous ces jeux sont réputés coriaces). La série des Wings of Destiny permet d'ailleurs de paramétrer le niveau de difficulté. Ces jeux sont parmi les plus intéressants de la compilation, les réactions des ennemis étant assez déroutantes et les graphismes – relativisons, les gars – n'ayant pas trop vieilli. Mercs, Commando, avec ses armes et ses bruitages de la mort, ainsi que Gunsmoke sont également réussis. Ce dernier, en plus de la pertinence de son sujet volontairement maquillé par les concepteurs en innocent shoot mais qui, après analyse façon Chomsky, s'avère être en réalité une réflexion profonde sur notre société (voir notre encart), permet au joueur de diriger l'axe de tir. Cette simple possibilité d'aller et venir dans une direction tout en tirant des coups dans une autre (un peu à la manière de Rocco Siffredi, en fait) le rend spécialement attrayant.

PLATES-FORMES

En l'absence de Jane Birkin, qui date pourtant aussi des années quatre-vingt, ce sont finalement la trilogie des Chronicles of Arthur et le très vieillot Sonson qui représentent dignement cette catégorie. La série des Ghosts vous tiendra en haleine des jours durant et les séquences d'introduction vous feront sourire par leur côté ringard. Saut simple ou double, tir à droite et à gauche sont les seules actions permises. Evidemment, Cryo ou d'autres font des choses bien plus spectaculaires aujourd'hui mais, étrangement, j'ai eu beaucoup plus de mal à m'arracher de l'écran après avoir joué à Ghosts &Ghouls qu'à Dreams, Bloodlines ou autres modernités moyennes testées le mois dernier. Personnellement, je saurai où placer mes 300 francs ludiques mensuels...

Pirate Ship Hidegemaru est un jeu à part demandant un poil de réflexion en plus de réflexes bien affûtés. Il s'agit de se débarrasser d'une bande de pirates vindicatifs en roulant vers eux des tonneaux remplis soi-disant d'un quintal de harengs. En plus, il faut faire attention à ne pas se laisser coincer car lesdits tonneaux forment un labyrinthe, donnant au jeu un arrière-goût de Pacman (en plus de l'odeur de hareng). Pas facile en tout cas ! Une analyse selon les principes de Saussure permettrait sûrement de décrypter le message caché laissé par les concepteurs du jeu, à savoir s'il ne s'agit pas en fait de tonneaux remplis de combinaisons de vol yogique. Auquel cas les pirates feraient probablement partie du fameux gang des merveilleux yogis volants de Papy Boyington. Un lien se laisse deviner ici avec la série des Wings of Vanessa. Affaire à suivre. En attendant, écrasez tout avec vos tonneaux.

ALORS VIEUX ?

Cette compilation s'adresse avant tout aux nostalgiques qui dépensaient, il y a dix ou quinze ans, leur salaire durement gagné dans les bornes d'arcade. Si vous faites partie de ceux-là, n'hésitez pas, vous aurez enfin la chance de venir à bout des jeux les plus retors sans vous ruiner. Les autres peuvent aussi se laisser séduire par cette incroyable offre de treize jeux à la jouabilité sans défaut, à condition de pardonner le décalage technologique. Et puis, pour 249 francs... De quoi attendre la prochaine compilation prévue pour l'an 2010 sur SuperPlaystation 3000 regroupant Metal Gear Solid, Gran Turismo 2, FIFA 2000, Final Fantasy VII plus quinze autres jeux pour 12,90 euros.

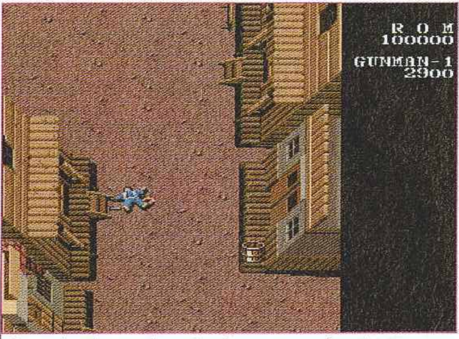
La série des 1942 vous fera passer encore de bons moments.



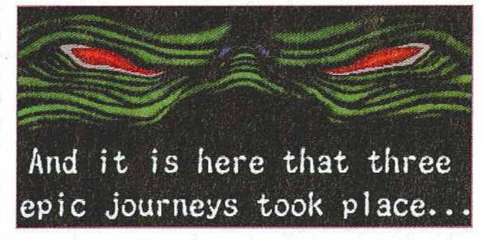
MA PRÉFÉRENCE À MOI



Gunsmoke est mon préféré dans cette compilation. Il s'agit de trucider au nom de la loi surnaturelle de drôles de yogis politisés spécialisés dans la lévitation à but lucratif. Vous êtes un agent électoral chargé de faire régner l'ordre dans une petite ville de l'ouest américain. Les malfrats sont déguisés en honnêtes fermiers mais personne n'est dupe. Ce jeu hautement métaphorique permet de jeter un regard neuf, à coups de Winchester, sur l'état de notre démocratie et pose avec acuité le problème de la limitation de vitesse du vol yogique dans les petites et moyennes agglomérations.



Gunsmoke : le gang des yogis volants a encore frappé.





POUR QUEL PUBLIC ?
Les nostalgiques de chez monsieur Nostalgie. Ou ceux qui aiment les jeux sur 4 CD...

CAPCOM GENERATIONS - 249 F

DESIGN – 3 – Contrairement aux bonnes bouteilles, 15 ans en jeu vidéo n'améliore pas les graphismes.

MUSIQUE ET SON – 6 – On a droit aux bons vieux sons des bornes d'arcade d'antan. Efficace.

DURÉE DE VIE – 9 – Environ quinze ans, jusqu'à la prochaine compilation de Capcom.

ORIGINALITÉ – 5 – Les jeux sont des classiques mais une compil comme ça, c'est moins courant.

JOUABILITÉ – 9 – Prise en mains immédiate et niveaux de difficulté pour tous les goûts.

TECHNIQUE – 6 – Des changements d'écrans de menus un peu lents, sinon tout tourne parfaitement.

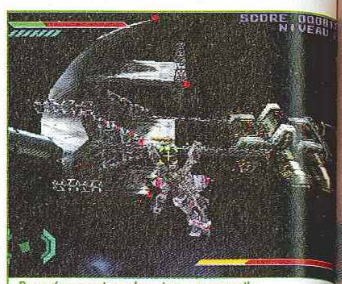
NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ – 6 – Certains joueurs seront sûrement allergiques au concept de réédition de vieux nanards sur leur belle PlayStation de l'an 2000. Les autres se laisseront envahir par la nostalgie et goûteront chaque minute de ces jeux au gameplay toujours aussi efficace.

LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE LES NAMCO MUSEUM, MOINS BON QUE DE NOMBREUX TITRES SORTIS APRES 1990.

Par Jean Santoni

Polyphony Digital laisse un temps de côté les courses de voitures pour s'intéresser aux robots de combat, histoire de nous faire patienter en attendant Gran Turismo 2. Un apéritif bien indigeste ma foi. Que voulez-vous, on ne peut pas être doué en tout.

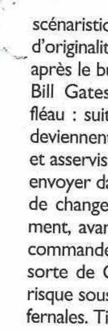




Pour économiser des vies, un conseil : enclenchez les aérofreins et «lockez» l'ennemi de loin.







OMEGA BOOST

EDITEUR : SONY C.E. - DISPONIBLE EN JUILLET



FICHE TECHNIQUE	
GENRE	JEU DE TIR
EDITEUR	SONY C.E.
DISTRIBUTEUR	SONY C.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	9
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON SE DEMANDE S'IL N'Y A PAS AUTRE CHOSE DANS LE JEU…

Si je vous dis Polyphony Digital, évidemment, comme votre culture vidéoludique grandit chaque mois un peu plus, vous me répondez sans même réfléchir un dixième de seconde, avant même que j'ai pu finir la dernière syllabe du premier mot : Gran Turismo. Après avoir révolutionné le petit monde de la simulation de course automobile, le talentueux studio nippon a voulu, avec Omega Boost, relancer un genre quelque peu tombé en désuétude : le choute zem eup… heu, je voulais dire le shoot'em up, enfin les jeux de tir, si vous préférez.

IL ÉTAIT UNE FOIS… LE JOUEUR

C'est dingue, non ? Il y a des styles comme ça qui ne survivent pas aux nombres des années. Les joueurs mûrissent, deviennent de plus en plus exigeants et finissent par ne plus pouvoir se contenter d'appuyer frénétiquement avec leur index sur un seul et unique bouton. C'est un peu ça l'évolution, finalement. Hé oui, ce qui constituait le fleuron du plaisir ludique vers le milieu des années 80 ne fait plus du tout recette en cette veille d'Armageddon… surtout en Europe. Il suffit pour s'en convaincre de jeter un petit coup d'œil sur les ventes des deux Colony Wars, de G-Police ou encore de l'excellent R-Type Delta. Bonjour les bides ! Néanmoins, cette situation ne semble pas inquiéter Sony outre mesure, puisqu'il ouvre les frontières du Vieux Continent à Omega Boost. Après tout, le jeu a plutôt bien cartonné au Japon et Polyphony, ben, c'est Polyphony… alors, pourquoi pas ? Mouais, au pays du Soleil Levant, il faut dire que les simulations de raclette se vendent très bien également, si vous voyez ce que je veux dire.

NO FATE…

Impossible de débuter cet article sans parler des premières secondes qui suivent la mise en route de la machine ! En guise d'intro, on a donc droit à une cinématique super kitschos. Un mix bizarroïde de films ricains tendant vers la série Z et d'images de synthèse sympathoches designées par le très précieux Kawamori (co-réalisateur, entre autre, du cultissime dessin animé Macross Plus). La trame





scénaristiq… d'originalit… après le bu… Bill Gates… fléau : suit… deviennent… et asserviss… envoyer da… de change… ment, avan… commande… sorte de C… risque sous… fernales. Ti…

U…

Le pri… dans la libe… l'instar de … bat, le joue…

OMEGA B…

DESIGN

5 Des dé… pixellis… explos…

ORIGINALITÉ
5 Yahou… ralenti… Sinon,…

LE COMPA…





Seulement trois armes, dont une qui ne sert à rien… pour un jeu de tir ça la fout mal, non ?

scénaristique est, comme il se doit, un petit bijoux d'originalité. Dans un futur lointain, bien longtemps après le bug de l'an 2000 et le sacre de l'empereur Bill Gates, la terre est frappée par un nouveau fléau : suite à un virus informatique, les machines deviennent autonomes, «pensent» par elles-mêmes et asservissent les êtres humains. Un seul remède : envoyer dans le passé un être sacrifiable (vous) afin de changer le cours des événements. Naturellement, avant d'en arriver là, vous allez devoir, aux commandes d'un énorme robot de combat (une sorte de Goldorak), traverser neuf zones à haut risque sous contrôle d'une armada de machines infernales. Tin tintin (musique dramatique) !

UN PEU DE BON

Le principal atout d'Omega Boost réside dans la liberté de mouvement qu'il procure. A l'instar de Colony Wars ou encore d'Ace Combat, le joueur peut virevolter où bon lui semble.





Votre robot est vraiment maniable, il peut faire des looping, regarder derrière lui, utiliser la post-combustion pour semer les appareils ennemis ou déployer ses aérofreins pour virer serré et se retrouver dans les six heures de l'adversaire. Pour repérer «l'hostile», vous disposez également d'un scan bien pratique qui indique la position des «bandits». Pas de problème, le contrôle de votre Mecha est super instinctif. Les cinq premières minutes de jeu sont donc assez plaisantes.

BEAUCOUP DE MAUVAIS

Seulement, il y a un hic… même plusieurs, en y réfléchissant bien. Vous vous souvenez de Goldorak ? Lui, il avait ses fulguropoings, ses clavicogires, son astérohache, son rétrolaser, son cornofulgure… Ah la vache, j'en oublie plein ! Enfin, tout ça pour dire que votre mecha au design super hyp' fait vraiment pitié. On dénombre seulement trois armes : une mitrailleuse laser qui ne sert à rien, un système d'acquisition multiple qui permet d'envoyer en enfer dix vaisseaux à la fois sans trop se fatiguer et une super attaque qu'il est préférable de réserver aux ennemis majeurs (les boss comme on dit). Un peu radin sur ce coup-là, Polyphony. Le plus grave reste sans aucun doute la profondeur du gameplay. Le jeu se résume à «locker» les vagues d'appareils de loin ! Un doigt, un bouton, ce n'est pas plus compliqué que ça… Et rien pour relancer l'intérêt. Car, techniquement, Omega Boost n'a pas non plus grand-chose à offrir. Si, de belles explosions pompées sur Colony Wars, une bonne rapidité et un ou deux boss spectaculaires. Les décors, eux, sont dépouillés voire carrément laids. Pour finir, les phases se déroulant dans des couloirs tubulaires se révèlent parfaitement injouables, les angles de caméra dynamiques étant particulièrement mal gérés. Après s'être écrasé vingt fois contre les parois et les structures, même les plus patients lâcheront l'affaire. Triste tableau, n'est-ce pas ? Bah ! On se consolera en regardant Gran Turismo 2. Cela dit, ce titre de Polyphony méritait toute notre attention, toute la vôtre aussi.

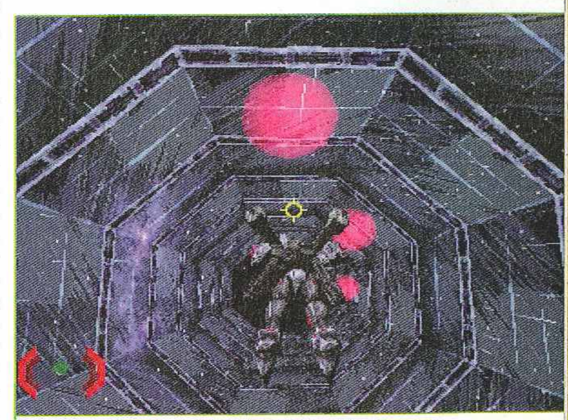
ANECDOTIQUE



■ Peu d'armes, un seul robot à piloter… difficile de s'étendre sur Omega Boost. Mais bon, en fouillant dans les options comme on fouille dans le grenier poussiéreux de ses grands-parents, on finit par trouver quelque chose. A l'instar de Gran Turismo, le titre de Polyphony Digital propose un mode ralenti ! Super ! Ça c'est de l'option, les gars. Là encore, pas de quoi crier : «Yahou ! Viens voir môman !» devant son écran. Les angles de vue sont mal choisis et ne se fixent jamais plus d'une seconde sur une action : la caméra ne fait, en effet, que tournoyer à toute vitesse autour de votre robot. Difficile de s'y retrouver.■



UN JEU PLEIN DE VIDE, COMME L'ESPACE



Les scènes en lieu clos sont parfaitement injouables. Comment Polyphony, créateur de Gran Turismo, a-t-il pu nous faire ça ?

OMEGA BOOST - 349 F (Memory card)

DESIGN — **5** — Des décors vides, des textures pixellisées et de belles explosions. Décevant.

MUSIQUE ET SON — **6** — Des musiques assez sympas mais des bruitages bien trop classiques.

DURÉE DE VIE — **3** — Vu la répétitivité de l'action et les problèmes de jouabilité, ce titre finira aux oubliettes.

ORIGINALITÉ — **5** — Yahou ! On peut sauver les ralentis de ses combats. Sinon, c'est tout.

JOUABILITÉ — **5** — Cette note sanctionne la jouabilité en espace clos. Tout simplement catastrophique.

TECHNIQUE — **6** — Une 3D peu complexe, une bonne fluidité et de gros problèmes de caméra en espace clos.

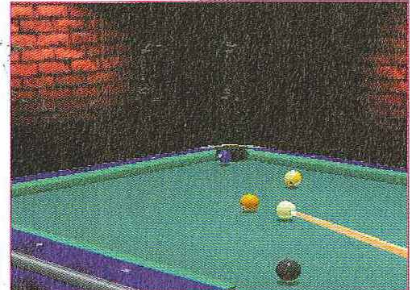
LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE COLONY WARS VENGANCE.

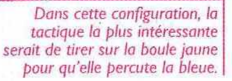
POUR QUEL PUBLIC ?
Les super bourrins, ceux qui jouent avec un doigt et sans leur tête… Ça existe ?

4 — **NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**
Polyphony Digital signe avec Omega Boost son premier échec vidéoludique. Trop répétitif, ce jeu de tir ne propose rien de «sexy» ni dans l'armement, ni dans son concept, ni graphiquement. Une prestation bien décevante en attendant Gran Turismo 2.

Par Kendy Ty

Sunsoft nous offre sa vision du billard avec ce sympathique Pool Palace, qui nous plonge pour une brève incursion dans les arrière-salles des bars mal famés. Ici, on ne joue plus pour l'honneur et le plaisir mais pour l'argent !





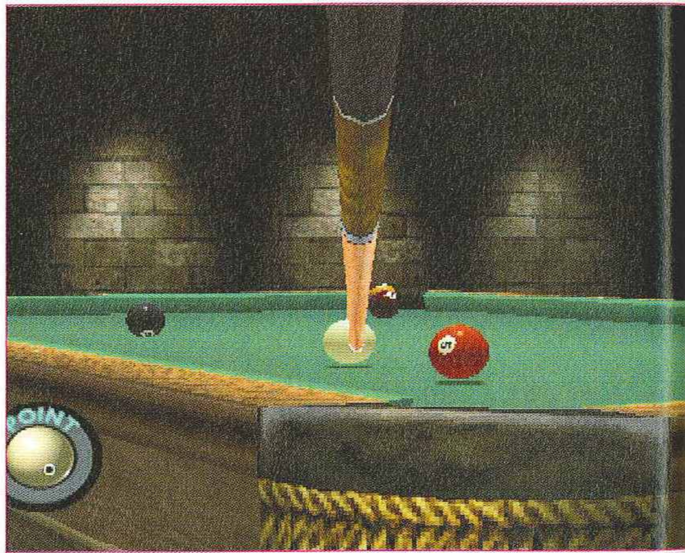
Dans cette configuration, la tactique la plus intéressante serait de tirer sur la boule jaune pour qu'elle percute la bleue.





POOL PALACE

EDITEUR : SUNSOFT
DISPONIBLE EN JUILLET



Choisissez le point d'impact de la queue sur la boule.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	JEU DE BILLARD
EDITEUR	SUNSOFT
DISTRIBUTEUR	UBI SOFT
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	2
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON ESSAYE DE PLACER DES EFFETS !

Difficile de ne pas faire d'allusions scabreuses lorsqu'on parle de billard. C'est vrai, quoi ! Et puis, il suffit de répertorier le champ lexical du monde du billard pour s'en convaincre : boule, queue, tirer, trou... Pas la peine de pousser le bouchon plus loin, si vous voyez ce que je veux dire ! Bon, cela dit, il va falloir s'en accommoder. Je vous aurai donc prévenu ! Car ce qui va suivre pourra être interprété de façon équivoque par un esprit un tant soit peu torturé. Mais évitez de nous faire un procès d'intentions car je suis sûr que certains d'entre vous jouent au billard, ce noble sport de bourgeois qui évoque d'ailleurs notre belle nation (cf. le billard français !). Pool Palace est le second jeu du genre après le très exécrable Virtual Pool 1 et ses fameuses animations accablantes. Du coup, la mission de faire mieux que ce dernier s'avère enfantine.

LES REGLES DE LA NEUF

Pool Palace axe l'essentiel de son style de jeu sur les règles de la neuf. En fait, on ne dispose que de dix boules (avec la blanche) allant du chiffre un à neuf. Le but de la manœuvre sera d'enfourner la boule numéro neuf dans le trou pour mettre un terme à la partie, en passant par la boule de la plus petite valeur. Par exemple, après le cassage, si la une reste encore sur le tapis, il faudra soit la propulser directement dans le trou, soit l'utiliser pour frapper une autre boule. Dans le cas de figure inverse où la une se retrouve dans le trou, vous jouez donc sur la deux etc. Si, par erreur, vous atteignez la mauvaise boule, votre adversaire aura «bille en main», c'est-à-dire qu'il pourra placer la blanche à l'endroit de son choix sur le tapis pour augmenter ses chances de réussite. Plutôt simple, non ?

UN E

Vous problème toutes les en situatio du point d dernier, u table vous tuer un ef blanche), t tifs mal p maître. Sin sique mod de compre expériment de billard a



Vous pouv

Vous avez « placer librem

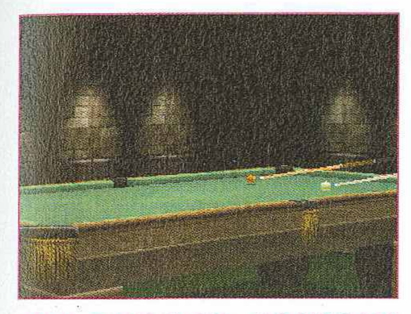
POOL PAL

DESIGN
6



ORIGINALITÉ
6

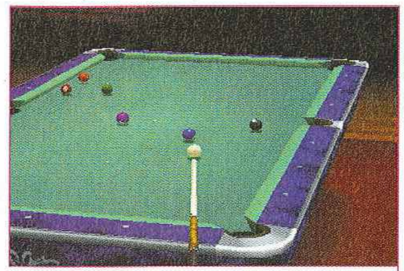
LE COMPAR



UN BILLARD COMPLET

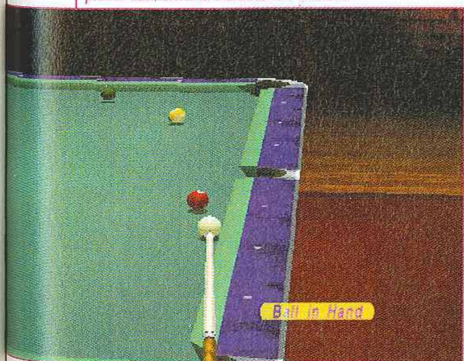
Vous ne connaissez rien au billard, pas de problème ! Une option tutoriale vous récapitule toutes les règles et vous enseigne, via des mises en situations différentes, les réflexes à acquérir du point de vue tactique ou technique. Pour ce dernier, un véritable petit cours particulier sur table vous inculquera l'art du masse (pour effectuer un effet de déplacement en courbe de la blanche), très pratique pour atteindre des objectifs mal placés, ainsi que d'autres coups de maître. Sinon, vous jouirez d'un désormais classique mode practice dans lequel vous essayerez de comprendre le comportement des boules en expérimentant de-ci de-là. Quant aux amateurs de billard artistique, ils pourront même donner dans le grand guignol en mettant en scène des coups épatants, du genre je tire avec une boule pour en faire rentrer dix dans le trou ! Fascinant.

Si l'interface de jeu se révèle assez difficile au départ, en définitive, on s'y fait la main assez rapidement. Pour ne pas rester un manche en billard et n'exécuter que des tirs droits, rien ne vaut les petits réglages dignes des plus grands professionnels de ce sport. Pour cela, une touche vous permettra de placer l'impact de la queue sur la boule ainsi que de sélectionner l'angle d'attaque de celle-ci. Par exemple, un coup puissant placé en dessous du centre de la boule la fait revenir vers vous une fois qu'elle a touché son objectif (effet rétro). Dès lors que vous maîtrisez cela, il vous sera alors plus aisé de replacer la blanche dans la zone de la table que vous désirez pour optimiser vos chances de victoire sur vos prochains coups. De quoi provoquer chez vous le fameux « rire intérieur de Bouddha » !



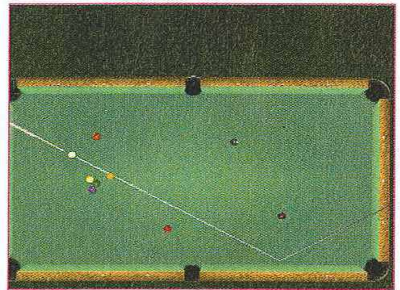
Vous pouvez effectuer des rotations libres de la table pour une meilleure perception de l'espace.

Vous avez « bille en main », ce qui vous permet de placer librement la blanche sur la table.



UNE RÉALISATION MOYENNE

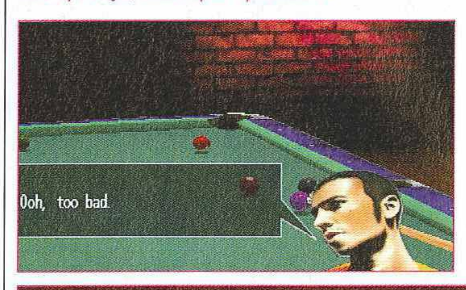
Le titre de Sunsoft est bourré de bonnes idées avec ses moult options de jeu mais il faut avouer que, techniquement, sa réalisation demeure très moyenne. Les graphismes utilisent la moyenne résolution et les joueurs ne sont représentés que par leurs queues (arf !). Si les vues de caméras manuelles ainsi que l'interface de jeu s'avèrent au point, le petit défaut de Pool Palace réside par contre dans sa gestion aveugle de l'intensité de la frappe. En effet, aucune jauge d'énergie ne matérialise le degré de force que vous engagez pour frapper la boule. Vous devrez alors vous entraîner à apprendre à interpréter ses mouvements automatiques et à les valider au bon moment pour sélectionner la puissance adéquate. Et vu que tout le jeu se base là-dessus, cela confère au titre une maniabilité assez approximative alors que, paradoxalement, ce sport demande beaucoup de précision. Pool Palace constitue donc le meilleur soft du genre sur la PlayStation mais c'est seulement parce qu'entre lui et Virtual Pool, le choix est vite fait ! Attendons Pool Shark de Gremlin pour plus de concurrence !

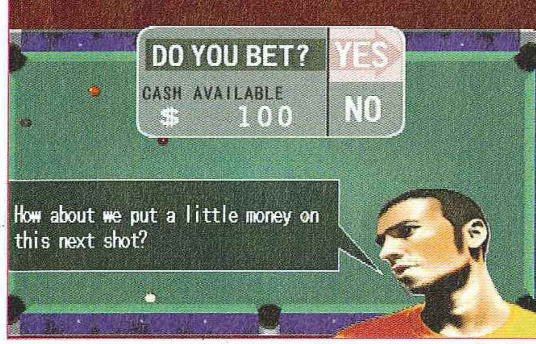


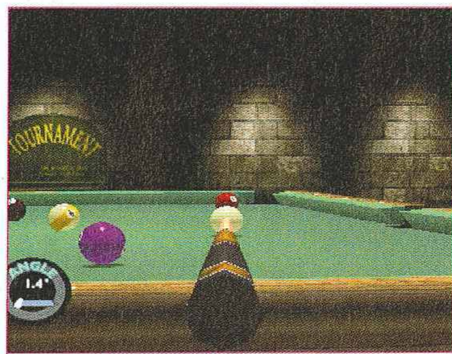
Pour les débutants, une option de vectorisation vous indique le comportement virtuelle de la boule.

DES ADVERSAIRES PARTICULIEREMENT ARROGANTS !

Vous affronterez des joueurs sans scrupules dont la seule motivation sera de gagner de l'argent ! Non seulement vous aurez droit à de petites remarques blessantes sur votre style de jeu, mais en plus certains d'entres eux pourront même prendre l'initiative de faire monter les enchères des paris ! J'exècre Joseph, dont la tête de playboy ne me revient pas du tout ! Harg ! Je vais le pulvériser !







Les angles de votre queue s'affichent en degré en bas de l'écran !

POOL PALACE - 369 F

Memory card

DESIGN — 6 : Ne vous attendez pas à des débauches de graphismes de paysage et de verdure stylisés, c'est seulement un jeu de billard.

MUSIQUE ET SON — 6 : Le style musical se rapproche des airs d'ascenseur ou des musiques d'attente du taxi G7.

DURÉE DE VIE — 9 : Rien n'est précalculé, tout se déroule selon la configuration de la partie. De ce fait, vous y rejouerez longtemps !

ORIGINALITÉ — 6 : En mode story, vous pouvez parier de l'argent sur des issues de parties ou simplement des coups.

JOUABILITÉ — 7 : Le soft, malgré son défaut d'intensité de frappe, reste très abordable et ouvert.

TECHNIQUE — 6 : La 3D reste fluide et le comportement des boules semble réaliste. Rien d'exceptionnel toutefois.

LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE VIRTUAL POOL I ET MOINS BIEN QUE... LE BILLARD RÉEL !

POUR QUEL PUBLIC ?
Le titre s'adresse aux amoureux du tapis vert qui ont été frustrés par le très mauvais Virtual Pool 1.

6 — NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Pool Palace saura faire patienter les amateurs de billard en attendant une hypothétique œuvre majeure dans ce domaine. Très fourni en options et finement didactique, le titre se pose pour l'instant comme le seul soft de billard crédible. Le meilleur, faute de mieux.

Par François Tarrain
Photos Patrick Sordoillet



Ness

ENTRE TÉLÉVISION ET JEUX VIDÉO UN PARCOURS EXCEPTIONNEL

Animatrice sur TF1 et sur la chaîne Game One, Ness a commencé sa carrière au cœur du jeu vidéo.

Depuis quelques années, grâce à un talent véritable, elle donne à la télévision une dimension plus humaine,

plus authentique, pleine de charme aussi. Un parcours très particulier pour une nana tout simplement unique.

Ness : Ma
1993. J'éta
Système Ec
magazine F
coproduit T
Player One
ce milieu. A
m'occupais
Patrice Dre
interactif M
de ma vie,
Jusqu'au jou
programme
que j'étais à
Drevet ! Lor
m'a alors de
quotidiennes
PlayStationM
monde de la
A MCM, j'ai
choses et voi
analysant l'e
compte qu'e
d'antenne» !
boss, lui ai fa
acceptée et j
de MCM per
car il fallait g
la chaîne.
Le passage d
Parallèlement
voulaient que
qui remplaça
été une super
quitté MCM,
participer au
m'a proposé
Puis sur Drôle
Ton meilleur s
télé » ?
Il y en a deux.
en 1995 pour
Michel Polack,
où je parlais d
but était de m
un vivier de cr
pas la reconna
souvent, ils pa
et où ils gagne
Aujourd'hui, tu
quel est ton rô
Depuis septem
chaîne, je m'oc
recherche à la
Game One a u
News sont éga
Mirabelle. Pour
proposer des in
avec des sujets
japonais.
La télé, c'est un
Que ce soit dev
passionne c'est
représente la té
qui arrive, les en
plus en plus éno
machine dont l'é
Te considères-tu
vidéo ?
Pas franchemen
domaine, c'est d
m'intéresse, c'est

Ness : Ma première expérience télé, c'était en 1993. J'étais alors chef de publicité pour Media Système Edition (NDLR : qui publie, entre autres, le magazine Player One). Lorsque la société a coproduit Télévisator 2 avec France 2 et l'émission Player One avec MCM, j'ai commencé à bosser dans ce milieu. Au début, je n'étais pas à l'antenne, je m'occupais plutôt du suivi de la production. Un jour, Patrice Drevet m'a proposé de m'occuper du jeu interactif Mario, en direct ! Je n'avais jamais fait ça de ma vie, mais je me suis quand même lancée… Jusqu'au jour où Mireille Chalvant, la directrice des programmes jeunesse de l'époque, m'a annoncée que j'étais à l'antenne la semaine suivante avec Cyril Drevet ! Lorsque Télévisator 2 s'est arrêté, MCM m'a alors demandé de présenter les News quotidiennes à l'antenne.

PlayStationMagazine : Ton premier sentiment sur le monde de la télé ?

A MCM, j'aimais bien prendre du recul sur les choses et voir comment ça fonctionnait. En analysant l'ensemble de la chaîne, je me suis rendue compte qu'elle manquait d'unité, de «couleur d'antenne» ! J'ai fait part de mes remarques au big boss, lui ai fait une proposition d'habillage. Il l'a acceptée et je me suis retrouvée directrice artistique de MCM pendant 4 ans ! Un boulot très intéressant, car il fallait gérer toutes les étapes de fabrication de la chaîne.

Le passage de MCM à TF1… et Game One ?

Parallèlement, j'ai été contactée par TF1. Ils voulaient que je bosse sur la nouvelle grille jeunesse, qui remplaçait les programmes de Dorothée. Ça a été une super expérience ! De fil en aiguille, j'ai quitté MCM, pour rejoindre l'équipe de C :, et participer au lancement de Game One, puis Arthur m'a proposé une rubrique musicale dans Exclusif… Puis sur Drôle de Zapping.

Ton meilleur souvenir de ces premières « années télé » ?

Il y en a deux. L'émission politique lancée par MCM en 1995 pour les présidentielles et présentée par Michel Polack, et le plein d'épice, toujours sur MCM, où je parlais des jeunes talents musicaux français. Le but était de montrer au public qu'en France, il existe un vivier de création inexploité. Ces artistes n'ont pas la reconnaissance qu'ils méritent et, bien souvent, ils partent à l'étranger où ils sont reconnus et où ils gagnent beaucoup d'argent !

Aujourd'hui, tu bosses beaucoup sur Game One, quel est ton rôle ?

Depuis septembre dernier, date de lancement de la chaîne, je m'occupe de toutes les News. De la recherche à la présentation à l'antenne. Et vu que Game One a une vocation européenne, les mêmes News sont également présentées en anglais, par Mirabelle. Pour la rentrée, nous essaierons de proposer des informations plus « internationales », avec des sujets sur le marché anglais, américain et japonais.

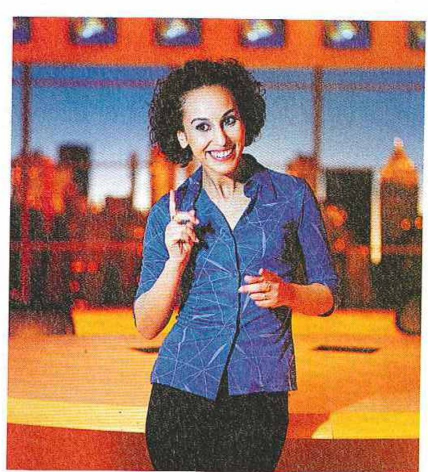
La télé, c'est une véritable passion ?

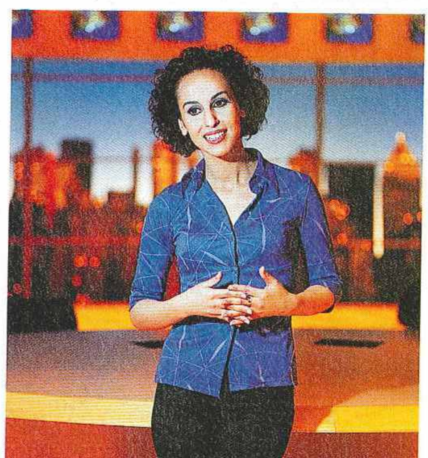
Que ce soit devant ou derrière la caméra, ce qui me passionne c'est l'outil de communication que représente la télé. Et puis, avec l'ère du numérique qui arrive, les enjeux liés à ce média deviennent de plus en plus énormes ! C'est une très grosse machine dont l'évolution actuelle est très excitante.

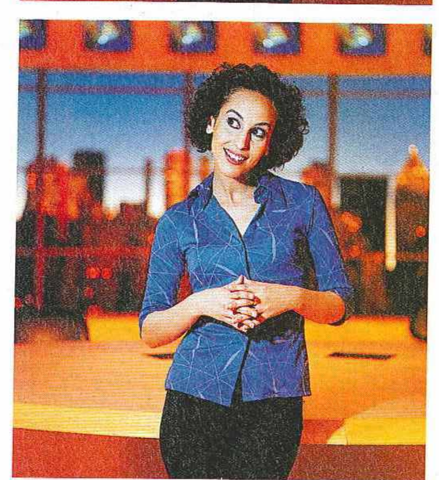
Te considères-tu comme une spécialiste des jeux vidéo ?

Pas franchement. Etre spécialisé dans tel ou tel domaine, c'est dangereux. En fait, ce qui m'intéresse, c'est de parler d'un sujet - comme le jeu vidéo - à des gens comme moi, qui ne sont pas des spécialistes. Parler de choses qui vont toucher dix personnes, ça ne me branche pas. Je préfère m'adresser au plus grand nombre et ne pas être trop élitiste. Lorsque tu fais de la télé, il n'y a pas de honte à interrompre ton interlocuteur et lui demander de te réexpliquer un truc que tu n'as pas compris. Parce que le téléspectateur qui te regarde, lui non plus n'a rien compris ! Actuellement à la télé, tu tombes trop souvent sur des débats ou des sujets pompeux, auquel le grand public ne comprend rien !

« Le jeu vidéo est un concurrent direct de la télé ! Lorsque quelqu'un passe du temps devant sa console, il ne regarde pas la télé. »







Et les jeux vidéo à la télé… Pourquoi sont-ils aussi peu représentés ?

Le jeu vidéo est un concurrent direct de la télé ! Lorsque quelqu'un passe du temps devant sa console, il ne regarde pas la télé. De plus, d'un point de vue culturel, le jeu est encore considéré comme une activité pour ado boutonneux stupide. Mais heureusement, les choses changent, notamment grâce au succès de la PlayStation. Il y a une véritable mutation qui est en train de s'opérer. Sony a ouvert la porte des jeux vidéo au grand public et les a en quelque sorte vulgarisés. Sony a été tellement fort dans sa communication, qu'il a quasiment réussi à faire substituer, dans l'esprit du public, le mot « console » au mot PlayStation !

Les jeux vidéo subissent de nombreuses critiques, concernant leur contenu.

C'est un vrai problème. Il faut à tout prix éviter le même genre de polémique que dans le cinéma où l'on voit les adeptes des films intellos descendre les grosses productions hollywoodiennes, en les taxant de navet. Il en faut pour tout le monde et il y a de la place pour tout le monde ! Quand tu vois les films ultra-violents diffusés à 20h50 à la télé, tu te rends compte que montrer du doigt la violence dans les jeux vidéo, c'est du grand n'importe quoi !

Tu t'y connais en jeu. Pourquoi les filles ne jouent-elles pas en général ?

Parce qu'à la base, le jeu vidéo a été présenté et vendu comme un loisir pour mec ! Si la communication avait été «unisexe», comme celle du cinéma, nous n'en serions pas là.

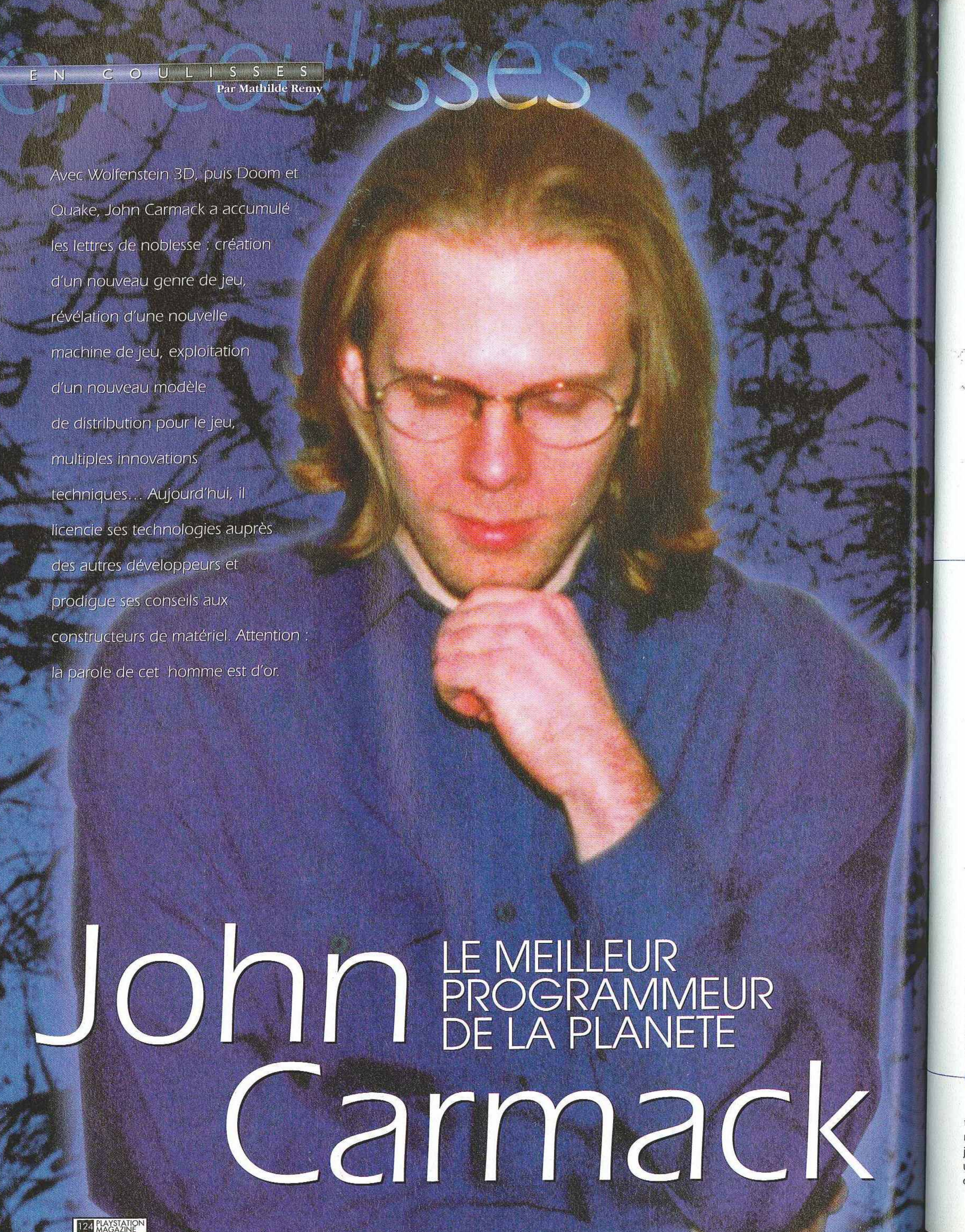
Comment rectifier le tir ?

On ne va pas se mettre à créer des jeux pour ménagère de moins de 50 ans ! En fait, il faut que les éditeurs et les publicitaires changent leur communication. Lorsqu'un cinéaste tourne un film, il ne se demande pas si ce sont les mecs ou les nanas qui vont allez le voir. Par contre, dans la promotion, il doit se débrouiller pour le rendre accessible à tout le monde. Autre problème, la fille a toujours été présentée comme la « chieuse » anti-jeux vidéo. Dans les premières pub PlayStation, nous avons systématiquement tenu le rôle de celle qui ne veut pas que tu joues au jeu de foot… et aux jeux tout court !

Tes rendez-vous pour septembre…

Game One, Drôle de Zapping et la rubrique musique dans Exclusif. Et puis, après, on verra. Dans ce milieu, il faut garder la tête froide et vivre l'instant présent !

Par Mathilde Remy



Avec Wolfenstein 3D, puis Doom et Quake, John Carmack a accumulé les lettres de noblesse : création d'un nouveau genre de jeu, révélation d'une nouvelle machine de jeu, exploitation d'un nouveau modèle de distribution pour le jeu, multiples innovations techniques... Aujourd'hui, il licencie ses technologies auprès des autres développeurs et prodigue ses conseils aux constructeurs de matériel. Attention : la parole de cet homme est d'or.

John Carmack

LE MEILLEUR PROGRAMMEUR DE LA PLANETE

A Mesquite, dans la banlieue de Dallas, Texas, un building noir anthracite s'élève le long d'une bretelle d'autoroute. L'environnement n'inspire pas la joie de vivre. On est en plein cœur d'une de ces zones industrielles mornes et insipides, typiquement américaines. Dans le hall d'accueil de l'immeuble, nulle mention d'une société qui s'appellerait Id Software et y occuperait une certaine suite 666, aujourd'hui devenue mythique. Le seul indice consiste en quelques Ferrari et autres Porsche garées au bas de l'immeuble. Hormis ce léger détail, la tendance est à la discrétion. A l'intérieur de la suite en question, la tendance se confirme : tout est calme. De temps à autre, quelques personnes passent d'un bureau à un autre ou descendent fumer une petite clope, mais toujours dans le calme. Il faut dire qu'il n'est que 11 heures du matin et qu'ils ont travaillé jusque tard, la veille au soir. De fait, l'ambiance se réchauffe petit à petit, mais sans pour autant tourner au franc délire. A quelques jours du lancement de la version test de Quake 3 sur Mac, tout le monde se concentre pour régler les derniers problèmes majeurs. Les milliers d'internautes qui piaffent d'impatience se chargeront de débusquer les bugs mineurs. En effet, dans la grande tradition Id Software, quelques niveaux du jeu vont être lâchés sur Internet. Histoire.

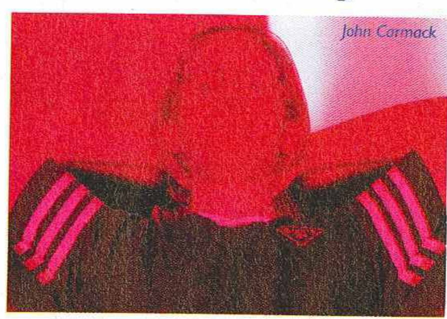
SWEET LOUISIANE

Tout a commencé en Louisiane, il n'y a même pas 10 ans. Au tout début des années 90 donc, alors qu'ils bossaient dans la même boîte, John Carmack, John Romero et Tom Hall développent, pendant leurs loisirs, leur premier jeu pour PC. Mais avec ses graphismes en 4 couleurs et son design peu original (il s'agit d'une série de petits jeux de plates-formes), Commander Keen n'est qu'une mise en bouche. Les choses sérieuses commencent quand le trio accueille un nouveau talent, Adrian Carmack qui, contrairement à ce que son nom pourrait laisser penser, n'est ni le frère, ni le cousin de John. En l'espace de six mois, nos quatre compères développent Wolfenstein 3D. Tom et Adrian signent le graphisme, John Romero crée les outils et les niveaux, et John Carmack se charge du cœur de la programmation. Le résultat est époustouflant, surtout pour un jeu PC. A l'époque, en effet, les PC étaient strictement réservés au monde du travail et, hormis quelques petits jeux débiles, on n'y trouvait que des applications de bureautique. Tandis que les configurations "haut de gamme" plafonnaient à 16 couleurs et tintinnabulaient sans sons digitalisés, pour quatre fois moins cher, un Amiga ou un Atari proposait 512 couleurs et du "vrai son", quoique de moins bonne qualité, soit dit en passant. Et surtout, c'était des machines dédiées au jeu. Wolfenstein, en plus de créer un nouveau genre, était donc tout bêtement le premier vrai jeu sur PC. Mais ceci n'explique pas tout.

LA GENESE DE DOOM

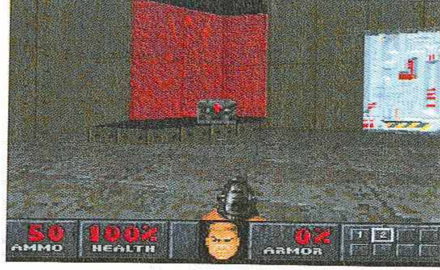
Pour éditer Wolfenstein, nos quatre lascars se tournent vers Apogee, une société texane qui a mis en place un mode original de distribution des jeux : le shareware. Ce dernier n'est pas vraiment un concept nouveau dans le monde PC (il s'agit d'un programme qui est distribué gratuitement et

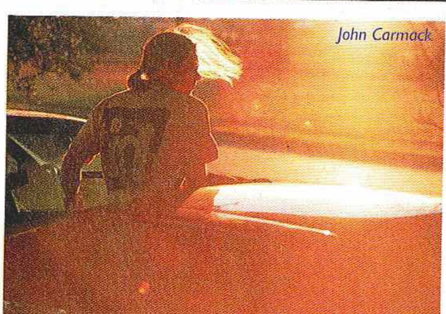
« La PlayStation 2 devrait être plus puissante que tout ce qui est annoncé à ce jour. »


John Carmack



Doom, un jeu mythique créé par un génie de la programmation.




John Carmack

ID SUR PC

Wolfenstein 3D	1992
Doom	1994
Doom 2	1994
Quake	1996
Quake 2	1998
Quake 3	1999

dont les utilisateurs peuvent rémunérer l'auteur, grâce aux coordonnées que celui-ci laisse sur son programme), mais Apogee a adapté cette idée de base d'une manière pour le moins intéressante : ils distribuent librement une grande partie des jeux et invitent le joueur à payer s'il veut avoir la suite. Avec Wolfenstein, c'est tout de suite le raz-de-marée. Grâce aux serveurs BBS (les ancêtres d'Internet), des milliers de personnes téléchargent le jeu, y jouent... et l'achètent. Sans doute à cause de son sujet - il s'agit de tuer des nazis - Wolfenstein ne connaît pas un succès monstrueux en Europe. Mais aux Etats-Unis, nos quatre larrons deviennent célèbres du jour au lendemain. Ou presque. C'est à cette époque qu'ils décident de former leur société, avec deux nouveaux comparses : Kevin Cloud, un nouveau graphiste, et Jay Wilbur, pour gérer ladite société. Sans doute très perturbés par une enfance malheureuse, ils choisissent le nom de "Id" qui, en anglais, est le "Ça" freudien : le réceptacle de toutes nos folies, le truc où on ne peut pas aller voir, à cause de la barrière du surmoi. En 1992, nos coyotes quittent donc leur Louisiane natale pour s'installer au Texas, à côté de chez Apogee.

L'HISTOIRE S'EMBALLE

Avec Wolfenstein 3D, les constructeurs de matériel PC comprennent que cette machine a un potentiel autre que la bureautique. Ils commencent donc à sortir des éléments de plus en plus performants, notamment des cartes son et vidéo plus évoluées, que John Carmack va exploiter pour faire franchir au jeu PC une nouvelle étape. Doom est beau, riche, et surtout il est jouable à 4 en réseau, une possibilité que ne proposait ni Atari, ni Amiga. Là encore, l'histoire se répète : grâce à sa distribution en shareware, Doom envahit les réseaux d'entreprise et d'université du monde entier. (Dans le rôle des cibles, d'horribles monstres ont avantageusement remplacé les nazis.) Le genre "action en vue première personne" fait école et est communément appelé Doom-like. On a ensuite l'impression d'assister à une course de vitesse entre les constructeurs de matériels et les jeux Id. Pour Quake, notamment, qui sort à temps pour exploiter les premières cartes accélérées 3D, John Carmack a mis au point une architecture qui permet à son programme de passer plusieurs fois au travers de la puce 3D, afin de combiner les effets visuels pour créer du relief, des effets de lumière, de transparence, de réflexion, de brouillard, etc. Le résultat est bluffant. Là encore, la recette fait école auprès des autres développeurs et incite les constructeurs de cartes 3D à sortir une nouvelle génération de puces. D'ailleurs, depuis Gran Turismo et MediEvil, c'est cette même recette qui est utilisée pour tous les jeux PlayStation. Aujourd'hui, John Carmack licencie ses moteurs 3D à tour de bras et son prochain jeu, Quake 3 Arena, est le premier Doom-like (on dit maintenant Quake-like) à être dédié quasi exclusivement au jeu en réseau.

L'INTERVIEW

PlayStation Magazine : Quel est votre secret pour rester au top de la technique ?

John Carmack : Il n'y a pas de secret : il faut travailler. A l'heure actuelle, je passe en moyenne 3 mois à travailler sur la théorie - tester de nouvelles architectures - et 15 mois à développer un produit. J'aimerais pouvoir passer beaucoup plus de temps à faire de la recherche, à explorer de nouvelles technologies. Mais quand on est loin de la production, on finit par perdre pied avec la réalité. En programmant mes jeux au quotidien, je suis confronté à tout un tas de détails qui m'apprennent énormément. Au final, cet équilibre fonctionne assez bien.

Pourquoi ne développez-vous que sur PC ?

Je ne suis pas un grand fan du développement sur consoles, et ce principalement pour des raisons politiques. J'aime l'idée de pouvoir être mon propre développeur et éditeur, de pouvoir être libre de faire les jeux que je veux. Et cela n'est possible que dans le monde du PC. Quand vous travaillez pour Nintendo, Sega ou Sony, il faut leur soumettre votre projet et faire les modifications qu'ils vous demandent. Je n'ai pas envie de subir un tel processus.

Certains de vos jeux sont pourtant sortis sur console...

En effet, quelques-uns de nos titres ont été portés sur console. Quake 2 sur Nintendo 64 (et PlayStation) est plutôt bon ; c'est même notre meilleur titre console à ce jour, à mon avis. Mais depuis la version Jaguar de Doom, ce n'est plus nous qui développons ces produits. Je suis encore impliqué dans chaque portage, mais pas de façon vraiment active. Généralement, je n'interviens qu'au tout début, pour mettre en place les bases techniques et m'assurer que le hardware sera correctement exploité et les données correctement gérées.

La nouvelle génération de consoles ne vous intéresse pas du tout ?

A partir de la Dreamcast, les nouvelles consoles sont, en effet, assez prometteuses. Et je ne vous cache pas que la chose la plus intéressante, pour moi, sur ces consoles, est le modem. J'ai toujours pensé que Sega ou Sony étaient capables de faire une meilleure machine qu'Oracle et Sun réunis. (NDR : Oracle est le plus gros développeur de systèmes de bases de données et Sun le plus gros fabricant de serveurs et de machines professionnelles.) Ces machines ne coûteront que quelques centaines de dollars. Elles auront une grosse puissance de calcul et des capacités de communication, et il suffira d'une télé pour jouer ou pour aller sur Internet. Elles peuvent représenter un vrai danger pour les fabricants d'ordinateurs.

Mais...

Mais ce que je crains, c'est que les Japonais ne fassent pas un système ouvert. Un navigateur Internet qui supporterait le Java (NDLR : un langage de programmation, aujourd'hui spécifique à Internet, mais que certains studios commencent à utiliser pour développer des jeux) permettrait de faire tourner à peu près n'importe quoi, y compris des jeux accélérés 3D pour lesquels on n'aurait pas payé de royalties au constructeur de la console. Sont-ils prêts à accepter un contenu qu'ils ne maîtrisent pas sur leur plate-forme ? J'en doute... En fait, je suis quasiment sûr que, lorsqu'ils feront leur navigateur Internet, ils le crypteront de telle sorte qu'on ne puisse pas faire tourner dessus toutes les choses intéressantes qu'on voudrait.

C'est dommage, en effet...

Oui. D'autant plus que les capacités hardware de la Dreamcast, par exemple, sont finalement celles d'un PC actuel, avec un écran de faible résolution. Nos jeux pourront être portés directement. Actuellement, nous faisons tourner Quake 3 sur trois architectures différentes. Je parie qu'il nous suffirait d'un week-end, pour porter les plus petits niveaux sur Dreamcast. Ça irait vraiment très vite et le résultat serait très proche du PC. Car ce qui est vraiment bien, c'est que la Dreamcast possède environ la moitié de la mémoire d'un PC. Avant, c'était au mieux un quart, ce qui nous limitait énormément.

Que pensez-vous de la PlayStation 2 ?

Sur le plan technique, elle s'annonce vraiment intéressante. En termes de mémoire, elle n'est pas tellement mieux pourvue que la Dreamcast. Elle en a un peu plus, mais la différence ne sera pas tellement significative. En revanche, elle a beaucoup, beaucoup plus de puissance de calcul. Au final, le résultat est un peu déséquilibré. En général, on peut envoyer pas mal de données à la console tout en faisant un nombre raisonnable de calculs.

Je ne suis pas sûre de comprendre : où est l'intérêt ?

Ce genre de déséquilibre va obliger les développeurs à utiliser des systèmes plus évolués de génération des données. Mais, à la clé, le résultat devrait être époustouflant. Car, même si les PC possèdent davantage de mémoire, elle est séparée des autres composants, ce qui ralentit les échanges. Sur la PlayStation 2, en revanche, la mémoire qui sert à l'affichage est incluse au cœur même de la puce vidéo. Le gain en performance sera monstrueux. Le seul problème de ce choix, c'est son coût. Je ne sais pas quelle quantité d'argent Sony est prêt à investir pour sa console, mais c'est une chose qu'on ne peut pas faire avec les PC, à cause des hautes résolutions qui nécessitent beaucoup plus de mémoire qu'un écran de télé.

Que pensez-vous des performances annoncées par Sony ?

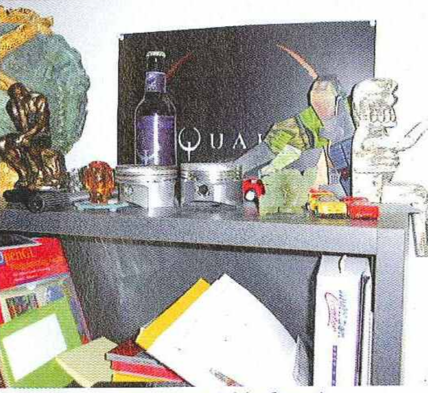
Même s'ils exagèrent au sujet de la PlayStation 2, elle devrait être plus puissante que tout ce qui est annoncé à ce jour. Elle sera donc intéressante d'un point de vue technique. Et, même si je ne pense pas développer moi-même pour elle, j'aurai sans doute du plaisir à travailler avec quelqu'un qui le fera.

Quelqu'un qui portera Quake 3, par exemple ?

Par exemple. Nous sommes actuellement en contact avec un éditeur qui est très intéressé par l'idée de porter Quake 3 Arena sur PlayStation 2. Sega nous a également contactés à ce sujet. Mais rien n'a encore été décidé. De toute façon, je ne pense pas qu'on signera quoi que ce soit avant d'avoir fini la version PC. C'est l'objectif prioritaire jusqu'à septembre.



Quake 2, un hit prochainement adapté sur la PlayStation.



Dans le bureau de John Carmack.



Quake 3, le tout dernier cri de chez Id Software. Jouable uniquement sur Internet.

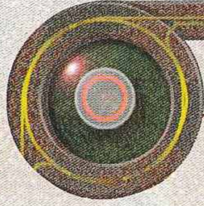
ID SUR CONSOLE

Wolfenstein 3D sur Super Nintendo	1994
Doom sur Super Nintendo	1995
Doom sur PlayStation	1995
Final Doom sur PlayStation	1996
Quake sur Nintendo 64	1998
Quake 2 sur PlayStation	1999
Quake 2 sur Nintendo 64	1999

Versions Longues

Cinq astuces seulement

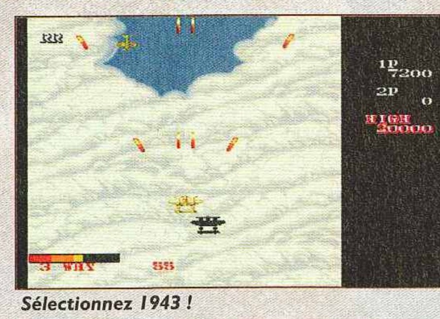
ce mois-ci ! Qui dit mieux ? Comme vous pouvez le constater, ce cru des Versions Longues des vacances d'été se caractérise par son aridité. Et ce n'est pas faute d'avoir sondé les dernières productions plutôt avares en trucs et bidouilles en tout genre. Ironiquement, les Versions Longues seront donc des Versions... courtes !



Capcom Generations Volume 1

Armes spéciales pour le jeu 1943

Faites les manipulations suivantes, avant que le stage en question se charge à l'écran.
Niveau 1 : Maintenez ↓ .
Niveau 2 : Maintenez le bouton de l'arme 1.
Niveau 3 : Maintenez la direction ↗ + Arme 1 + Arme 2.
Niveau 4 : Maintenez la direction ↙ + Arme 2.
Niveau 5 : Maintenez l'arme 1.
Niveau 6 : Maintenez ←
Niveau 7 : Maintenez ↖
Niveau 8 : Maintenez ← + Arme 1 + Arme 2.
Niveau 9 : Maintenez ↗ + Arme 1 + Arme 2.
Niveau 10 : Maintenez ↗ vers le ↓ + Arme 2.
Niveau 11 : Maintenez ↖
Niveau 12 : Maintenez → + Arme 1+ Arme 2.
Niveau 13 : Maintenez ↑
Niveau 14 : Maintenez ↖ + Arme 1 + Arme 2.
Niveau 15 : Maintenez ↙ + Arme 1.
Niveau 16 : Maintenez → + Arme.



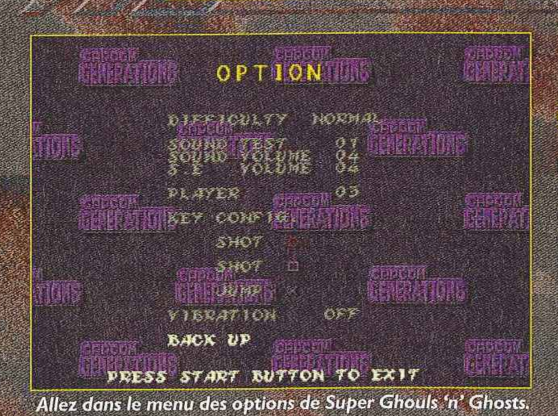
Sélectionnez 1943 !



Capcom Generations Volume 2

Sélection des stages pour Super Ghouls 'n' Ghosts

Placez votre curseur sur «Backup» de l'écran des options. Ensuite, maintenez les touches L1 + Start sur la seconde manette et faites Start sur la première manette.



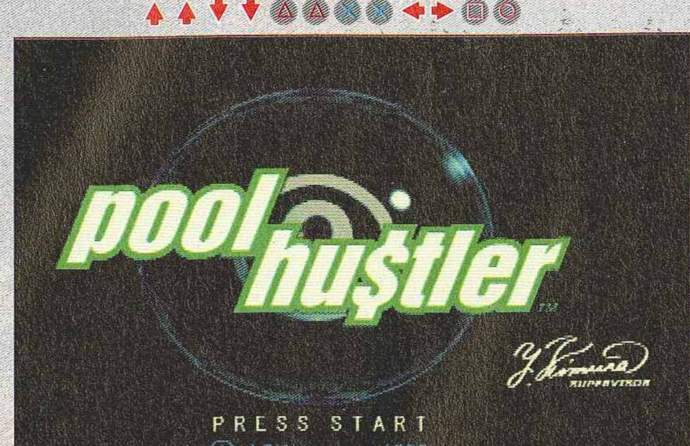
Allez dans le menu des options de Super Ghouls 'n' Ghosts.

Et voilà le travail !

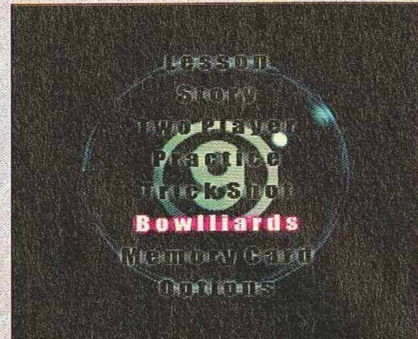


Mode Bowlliards

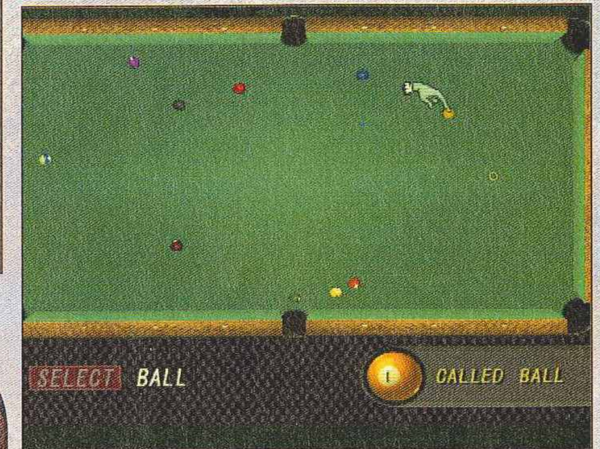
Sur l'écran titre, faites ▲ ▲ ▼ ▼ △ △ ✕ ✕ ◀ ▶ □ ○



Soyez agile de vos doigts sur cet écran !



«Bowlliards» apparaîtra dans le prochain menu.



Dans ce mode, vous devrez annoncer vos actions.



Cheat mode

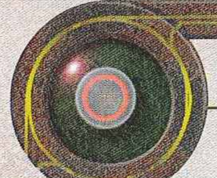
Pendant le jeu, maintenez R1, puis faites ◀ ◀ □ ○ R2 ▶ △ L2. Un son vous confirmera que l'astuce fonctionne. Ensuite, effectuez la Pause, puis allez dans le menu des options pour bénéficier de l'écran de triche.



Pendant le jeu, faites les manipulations.

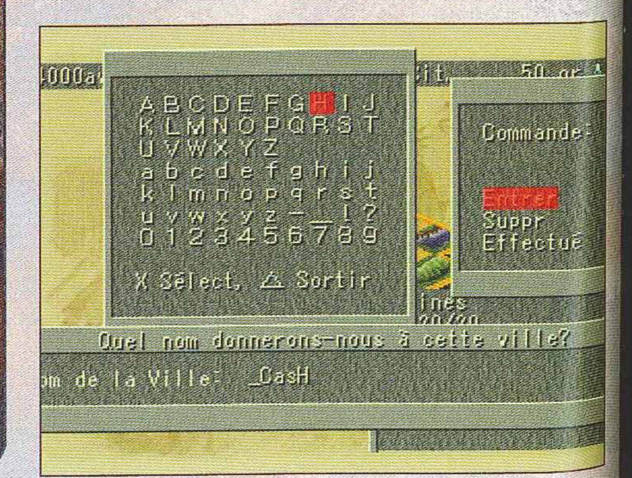


L'option Triche se trouve dans le menu de la Pause.



Plus d'argent

Entrez le nom suivant pour votre ville : _CasH
Attention, pour la dernière lettre («H») du code, maintenez la touche R1.



DESCENTE SUR CHINATOWN AVEC



CHOW YUN-FAT
MARK WAHLBERG

COMMENT FAIRE RESPECTER LES REGLES LORSQU'IL N'EN EXISTE AUCUNE ?

UN FILM DE
JAMES FOLEY

LE CORRUPTEUR

ÉCRIT PAR ROBERT PUCCI RÉALISÉ PAR JAMES FOLEY

WWW.METROFILMS.COM

NEW LINE CINEMA

METROPOLITAN FILMEXPORT

Bande Originale du Film chez JIVE VIRGIN
incluant les titres de
JAY-Z • KRS-ONE
MOBB DEEP • KEITH MURRAY

14 JUILLET

Le retour des jeux, c'est immanquablement le retour des courts-métrages. Pour ce numéro d'été, c'est le développeur Cryo qui décroche la vedette. Deux titres sur quatre, sur cette page. Une belle performance que nos lecteurs adeptes de cette rubrique (et ils sont nombreux) sauront saluer voire encourager.

360°

Le scénario : des courses d'hoverboard dans un monde post-apocalyptique où tous les coups sont permis. Original. Le principe : permettre au joueur de courir et shooter partout en même temps et alterner ainsi, comme il le souhaite, des phases de tirs et des phases de courses. Pour cela, ils ont inventé le mode «360» d'où le nom du jeu. En enclenchant ce mode, vous passez en vue subjective et pouvez arroser à loisir les adversaires, si tant est qu'il y en ait à proximité. Mais le problème, c'est que la course se poursuit sans vous et que votre engin, lui, continue dans les murs. Il eut été si simple d'ajouter un autopilotage pour gérer ce problème... mais Cryo n'y a pas pensé. Et puis, même s'ils avaient travaillé un tant soit peu la jouabilité, la technique affligeante du titre aurait achevé de le réserver à cette rubrique Court métrage. Un titre à éviter, absolument, résolument, à coup sûr, etc.



Etonnant qu'avec une telle réputation auprès de la plupart des joueurs, Cryo ne propose pas de titres de meilleure qualité. Une série noire pour le développeur français.

FICHE TECHNIQUE

1

GENRE	COURSE
EDITEUR	CRYO
DISPONIBLE	DES MAINTENANT

ATTACK OF THE SAUCERMAN

Voilà ce que l'on appelle un titre décalé. L'ambiance de AOTS est, comment dire... turbo débile pour emprunter une expression chère à notre bien-aimé Edouard Duchamp. Vous dirigez ici un petit extraterrestre, Ed, venu sur Terre pour arrêter ses méchants frères de race désireux de nous envahir. Différentes civilisations étant présentes (vous possédez une soucoupe à remonter le temps), vous plongerez dans diverses ambiances. Au total, ce sont 28 niveaux qui vous attendent. Ed est un petit personnage curieux, constamment accompagné d'un POD. Cette espèce de boule volante conserve en fait tout son équipement. Ainsi, lorsqu'Ed en a assez de tirer bêtement sur ses adversaires avec son petit pistolet, il peut utiliser des grenades, des bombes de gaz ou, plus pacifiquement, des «love bomb» qui rendent les ennemis amoureux (???). Représenté à la troisième personne, Ed paraît grossier dans un premier temps. On s'en approche et on se rend compte qu'il est effectivement assez horrible. Original, AOTS l'est indéniablement. La qualité (très) moyenne de sa réalisation le dessert toutefois beaucoup. Un jeu aussi moyen que débile qui possède toutefois une vraie personnalité. Ça n'est malheureusement pas suffisant...



Le développeur du jeu est une petite société anglaise portant le doux nom de Fube Industries. Attack of the Saucerman est le premier jeu qu'elle développe. Face à l'originalité de ce titre, on est très curieux de voir ce que peut donner leur prochaine production.

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE	ACTION
EDITEUR	PSYGNOSIS
DISPONIBLE	JUILLET 99

SHANGAI TRUE VALOR

Shangaï fait partie de ces jeux ultra-simples dans leur concept, mais incroyablement accrocheurs : le Mahjong. Idéal pour passer le temps au téléphone, il se présente sous la forme d'un casse-tête tout bête : chaque niveau est composé d'un amoncellement géométrique de dominos sur lesquels sont gravés des idéogrammes. Le but : éliminer tous les dominos par paire. Pour ce faire, il faut que les dessins soient identiques, que les dominos ne soient pas recouverts même partiellement et qu'au moins un de leurs côtés soit dégagé. Bon, voilà, vous savez maintenant comment fonctionne un Shangaï. Cette mouture PlayStation comporte toutes les options présentes sur les versions PC et Mac, plus quelques modes de jeu inédits et se révèle relativement jouable (bien qu'un peu brouillon par moment). Seul problème, de taille : son prix. Vendre un simple Shangai 299 francs, c'est encore trop cher ! Ce «petit jeu» ne mérite pas que vous déboursiez pareille somme. A 199 francs, j'dis pas... Mais là !



Certains éditeurs ne font aucun effort pour proposer des jeux à petit prix. Pourtant, l'expérience nous a prouvé que c'était possible ! La preuve, Virgin a sorti une compilation de vieux jeux Capcom à 249 francs, tenant sur 4 CD ! Un exemple à suivre...

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE	CASSE-TETE
EDITEUR	SUNSOFT
DISPONIBLE	JUILLET 99

VIRUS, IT IS AWARE

L'adaptation d'un film excellent donne souvent des titres pitoyables. Mais l'adaptation d'un film pitoyable ? Eh bien, visiblement, si l'on se réfère au cas Virus, un jeu pitoyable aussi. Brièvement, il s'agit de combattre l'invasion du «virus», une entité qui considère les hommes comme une sorte de cancer. Vue à la 3e personne, le jeu regroupe les défauts malheureusement habituels dans les productions Cryo : une réalisation de bas étage, une maniabilité douteuse et un intérêt plus que limité. On se fait avoir par des pièges inévitables au premier essai, puis on recommence, on passe, jusqu'au piège suivant. Le tout depuis le début, puisqu'on ne dispose que d'une vie et d'aucun continue. Seules les musiques d'ambiance, particulièrement réussies, remontent la moyenne, qui reste cependant bien en-deçà des standards de qualité PlayStation. «Griffe Cryo égale jeu raté», semble plus que jamais être un véritable axiome du monde vidéoludique.

Cryo décroche la palme des courts-métrages ce mois-ci. Leur prochaine production, le Gardien des Ténèbres risque, elle aussi, de se retrouver dans cette rubrique alors méfiance.

FICHE TECHNIQUE

1

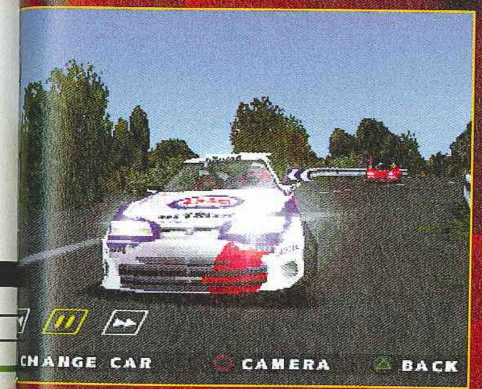
GENRE	ACTION / AVENTURE
EDITEUR	CRYO
DISPONIBLE	DÉJA DISPONIBLE

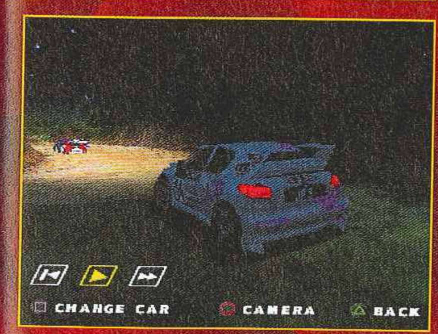
6 NUMÉROS DE PlayStation MAGAZINE





ET LE JEU V-Rally 2





Pour **552 F** seulement
au lieu de 663 F
soit **111 F d'économie !**



BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

☒ **Oui, je profite de votre offre***
6 mois (6 n^os^) + le jeu V-Rally 2,
pour m'abonner à PlayStation Magazine, au tarif exceptionnel de 552 F seulement au lieu de 663 F, soit **111 F d'économie !**

☐ **Je préfère m'abonner à PlayStation Magazine seul pour :**

☐ 1 an (11 nos) au tarif de 439 F au lieu de 539 F, soit **2 mois de lecture gratuite !**

☐ 6 mois (6 nos) au tarif de 245 F au lieu de 294 F, soit **1 mois de lecture gratuite !**

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine : PS 216

☒ Chèque

☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Expire le ☐☐ ☐☐

Voici mes coordonnées :

Nom : ....

Prénom : ....

Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19☐☐

Adresse : ....

Ville : .... Code postal : ☐☐☐☐☐

SIGNATURE OBLIGATOIRE :

*Offre valable deux mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 6 numéros de PlayStation Magazine au prix unitaire de 49 F, et le jeu V-RALLY 2 pour 369 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port). **Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement.**
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

sommaire CD DÉMOS

POUR CE NUMÉRO DOUBLE D'ÉTÉ, NOUS NE POUVIONS PAS VOUS LAISSER PARTIR EN VACANCES SANS UN CD DE DÉMOS PLEIN À CRAQUER. AU PROGRAMME, PLUSIEURS JEUX POUR LE MOINS INTÉRESSANTS : SYPHON FILTER, BLOODY ROAR 2, T'AI FU, APE ESCAPE... ET TOUT CELA EN VERSION JOUABLE. DANS UN GENRE UN PEU DIFFÉRENT, GRANDSTREAM SAGA FERA PLAISIR À TOUS LES FANS D'ACTION-RPG. ET PUIS IL Y A LES VIDÉOS, BIEN SÛR, QUI VOUS DONNENT UN AVANT-GOÛT DES TITRES À VENIR. ALLEZ, BRONZEZ BIEN ET REVENEZ-NOUS EN PLEINE FORME À LA RENTRÉE...

PRECAUTIONS

Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

PRECAUTIONS à PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes ; succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

APE ESCAPE

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : ACTION/PLATE-FORME
DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR DEUX NIVEAUX



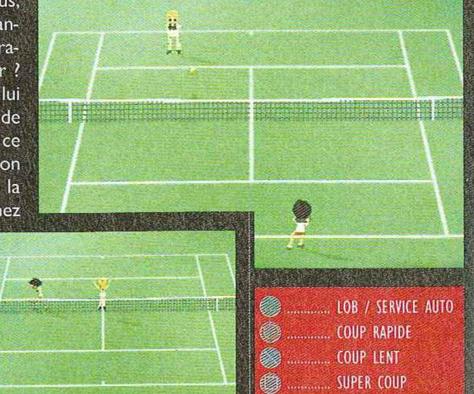
L1-L2	VUE CAMÉRA
R1-R2	SAUT
(boutons)	SÉLECTION ARME
STICK ANALOGIQUE GAUCHE	SE DÉPLACER
STICK ANALOGIQUE DROIT	UTILISER LE FILET

Les singes se font la malle... Et il faut les attraper grâce à une espèce de grand filet à papillon. C'est intéressant comme concept. Très cartoon, Ape Escape possède une vraie personnalité. Dirigeant Spike, un petit gars survitaminé, vous partez capturer les turbulents mammifères et devez courir vite pour tous les rattraper. Attention aux peaux de bananes qu'ils laissent derrière eux –les singes sont de grands farceurs– et aux petits monstres au regard sévère qui ne vous fuient pas eux : ils vous foncent dessus ! Ape Escape possède une caractéristique pour le moment unique : pour y jouer, il faut absolument une manette analogique. Avec une manette normale, vous ne pourrez pas faire évoluer votre personnage (la croix de direction sert à changer les angles de caméra, c'est tout). Avec l'analogique, vous déplacez Spike (stick de gauche) et utilisez votre filet (stick de droite). Autrement dit, si vous n'êtes pas équipé, cette démo ne vous offrira que sa cinématique de début. Vous voilà prévenu...

ANNA KOURNIKOVA SMASH COURT TENNIS

EDITEUR : NAMCO
GENRE : SIMULATION DE TENNIS
DÉMO JOUABLE POUR UN OU DEUX JOUEURS SUR DEUX JEUX

Anna Kournikova... Il y a des gens qui en sont fous. Et quand je dis fous, je sais de quoi je parle, hein. Des fans j'en connais euh... un ! Mais franchement, il compte pour dix. En plus, je peux difficilement le zapper : il travaille à la rédaction. Devinez qui il y a en fond d'écran, sur son ordinateur ? Voilà, vous avez deviné... On a bien essayé de s'amuser un peu (genre on lui dessine des moustaches) mais J. C., de ses initiales (non, ce n'est pas le fils de Dieu), ne semble pas vraiment apprécier. Il semble assez susceptible sur ce plan là. C'est peut-être parce qu'à chaque fois qu'on passe à côté de lui, on murmure «Anna, Anna, où es-tu Anna ?». C'est usant vous me direz à la longue... Pour parler un peu de la démo qui nous est présentée ici, sachez que votre choix est limité à trois personnages (dont la jolie Kournikova, bien sûr). Vous jouez les deux derniers jeux d'un set –vous servez, vous recevez– et n'avez le loisir de taper que dans quelques balles pour vous faire une idée de la qualité du jeu. Les commandes se révèlent assez instinctives et tout ceux qui possèdent quelques bases, en tennis, pourront s'amuser à tenter quelques jolis coups. Notez que si vous laissez tourner la démo, vous pourrez voir tourner une vidéo de la jolie tennis-woman dans ses œuvres.



(bouton)	LOB / SERVICE AUTO
(bouton)	COUP RAPIDE
(bouton)	COUP LENT
(bouton)	SUPER COUP

BLOODY ROAR 2

EDITEUR : HUDSON
GENRE : COMBAT
DÉMO JOUABLE POUR UN OU DEUX JOUEURS SUR UN MATCH



Le jeu de combat en 3D le plus impressionnant de cette année, sur PlayStation, vous attend ici en version jouable. Deux personnages sont à votre disposition : Long (le tigre) et Stun (l'insecte). Se retrouvant l'un contre l'autre sur une arène fermée, il n'est besoin ici de se souvenir que d'une seule règle : être celui qui, à la fin du combat, reste debout. N'oubliez pas que la palette de coups des personnages, malgré le nombre relativement peu élevé de boutons, est assez vaste. De plus, elle change lorsque vous vous trouvez dans le mode «Beast». Essayez de faire des mouvements de quart de tour vers l'arrière et utilisez votre super attaque pour renverser la situation... Il y a vraiment de quoi mener des combats fantastiques. Pour finir, sachez que Long est plutôt porté sur les enchaînements tandis que Stun est davantage spécialisé dans les chopes. A vous de décider du style qui vous convient le mieux.

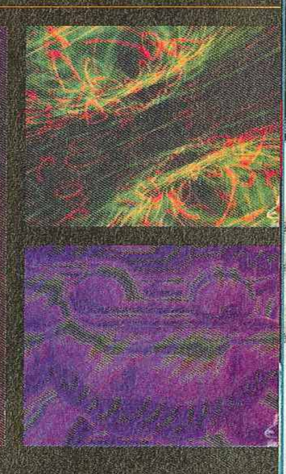
✕	COUP DE PIED
[illegible]	COUP DE POING
[illegible]	PROJECTION
[illegible]	MODE BEAST
R1	PROTECTION
L1	SUPER ATTAQUE (MODE BEAST)

JUDGE JULES MUSIC TUNES

EDITEUR : CODEMASTERS
GENRE : MUSIQUE
DÉMO «ÉCOUTABLE» SUR HUIT MUSIQUES POUR PUBLIC NOMBREUX

Music n'est pas un jeu. C'est un outil de création musicale. Les musiques qui vous sont présentées ici ont été créées avec ce logiciel. Elles vous donnent donc une idée précise de ce que l'on peut faire avec le logiciel de Jester Interactive. Chaque composition est accompagnée par des effets de lumière psychédéliques tendance «boîte de nuit». C'est rythmé, d'une qualité étonnante et si vous fixez l'écran un peu trop longtemps, vous avez comme des bulles qui vous pétillent dans la tête. Je ne sais pas si les neurones explosent ou s'ils font la fête mais bon, il se passe quelque chose, c'est sûr. Un dernière point : les temps de chargement semblent très longs ici. Ne vous étonnez donc pas de voir ramer votre PlayStation pendant une bonne minute le temps qu'elle charge une chanson en mémoire.





T'AI FU

EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : COMBAT/PLATE-FORME
DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN NIVEAU





L1	POUVOIR CHI
R1	SE BAISSER
[illegible]	PROJECTION
✕	SAUT
□	FRAPPER
[illegible]	PROTECTION



Le tigre adepte de kung-fu vous fait traverser le premier niveau du jeu, une jungle sombre où l'on a tôt fait de s'enfoncer dans la vase des marais si l'on ne succombe pas avant aux assauts ennemis. Les léopards et les serpents sont ici les deux espèces d'animaux auxquelles vous allez avoir affaire. Ne soyez pas trop impulsif et apprenez à maîtriser quelque peu T'ai Fu. Les commandes semblent curieuses dans un premier temps, inhabituelles. Apprenez à vous mettre souvent en garde puis enchaînez les coups lorsqu'une ouverture se présente. Evitez aussi de vous retrouver encerclé. Cela se révèle souvent fatal. Votre pouvoir Chi reste votre arme ultime. En le déclenchant, vous transformez vos ennemis en pierre. Un petit coup de patte dédaigneux suffit alors à les casser en plusieurs morceaux. Voilà, pour les conseils ce sera tout. Que la force (bestiale) soit avec vous…



GRANDSTREAM SAGA

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : ACTION RPG
DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN COMBAT + UNE MISSION



La démo présentée ici est, en fait, divisée en trois parties : Movie Clips, Boss challenge et Capture of Vangel. La première vous invite tout simplement à regarder deux scènes cinématiques tirées du jeu. Si celle-ci est désespérément courte, la seconde partie, elle, plus amusante, met en scène le héros dans une situation délicate, alors qu'il surprend une demoiselle au moment où cette dernière prend sa douche. Vous allez voir, elle a du caractère. Le Boss challenge, lui, est un mode de jeu dans lequel vous devez combattre un monstre géant. Il faudra gérer savamment votre liste d'objets et de sorts pour vous en sortir, monsieur «tête de mort» se révélant être un adversaire redoutable. Un ou deux coups d'épée bien placés peuvent également se révéler très utiles... Enfin, Capture of Vangel vous laisse partir à la recherche d'un personnage perdu à l'intérieur d'un vaisseau volant. Il y a ici plusieurs étages.

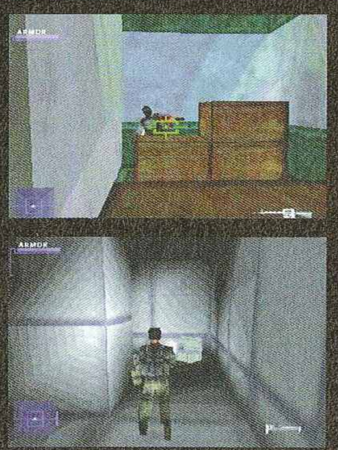
SYPHON FILTER

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : ACTION
DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN NIVEAU

Incarnant Gabriel Logan, un agent secret d'élite tendance James Bond, vous devez avancer ici dans le premier niveau du jeu. En contact radio permanent avec Lian Xing, une charmante jeune femme, vous savez toujours quelles sont vos directives. Des rues de la ville, infestées de terroristes, aux couloirs du métro, sombres et dévastés, vous devrez être en permanence sur vos gardes. Plusieurs armes sont à votre disposition. Le silencieux est sans doute celle que vous utiliserez le plus souvent mais, le temps passant, vous récupérerez un fusil d'assaut et même un fusil de chasse. Dans tous les cas, sachez que si vous tirez sur un ennemi en visant la tête (vue à la première personne), il suffit de tirer une balle –et une seule– pour que ce dernier passe de vie à trépas. Cela paraît un peu normal, vous me direz... S'il souffre de quelques bugs –notamment d'affichage– Syphon Filter n'en reste pas moins un titre étonnamment accrocheur dans lequel on a constamment envie d'avancer. Vous allez voir, je suis sûr que vous allez vouloir essayer les autres missions après avoir fait le tour de cette démo...

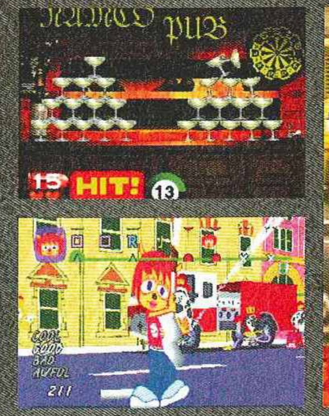


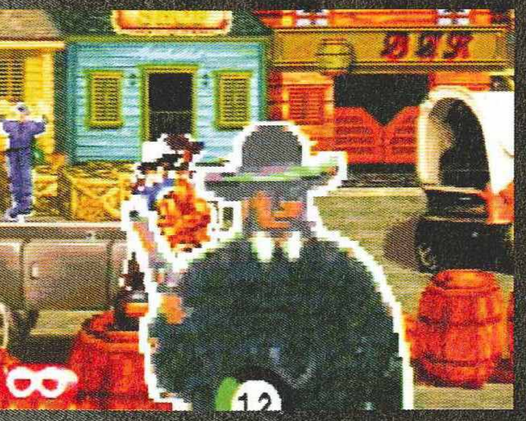
R1	VISÉE AUTOMATIQUE		TIRER
L2, R2	DÉPLACEMENT LATÉRAL		RECHARGER
L1	VUE À LA PREMIÈRE PERSONNE		ROULADE
	S'ACCROUPIR	SELECT	SÉLECTION DES ARMES
		START	OBJECTIFS



PROJECTION PRIVÉE

VIDÉO DE PRÉSENTATION DE 2mn20 ENVIRON





Projection Privée vous présente quelques jeux à venir en France sur PlayStation d'ici à la fin de l'année. Tout commence avec Speed Freaks, un petit jeu de course dans lequel la vitesse est reine et la prise de risque toujours maximale. Speed Freaks ne signifie pas fous furieux de vitesse pour rien... Ensuite il y a Point Blank 2, de Namco. On se souvient de Point Blank premier du nom, un jeu de tir avec plein de petits jeux débiles. Eh bien il nous revient plus en forme que jamais. Un titre décalé dans un genre peu représenté. Presque une curiosité en soi. Plus «groove», Um Jammer Lammy, la suite de Parappa, va faire danser vos doigts au rythme de ses compositions endiablées. On pourra même s'y essayer à deux en même temps ! Enfin, Space Debris est un jeu de tir haut en couleurs dans lequel votre vaisseau doit zigzaguer entre des tirs ennemis multiples tout en ripostant du mieux qu'il peut.



V-RALLY 2

VIDÉO DE PRÉSENTATION DE 2 MN ENVIRON

La meilleure simulation de rallye du moment est française. Oui, monsieur. La vidéo qui vous est offerte ici n'est autre que la présentation du jeu. Vous y verrez le jeu tourner –de fort belle manière ma foi, grâce à l'option replay– et vous pourrez admirer le spectacle en écoutant les musiques d'un groupe très «hardcore» portant le doux nom de Sin. Juste de quoi vous donner envie de vous essayer à V-Rally 2 dès qu'il sort. Comment, il est déjà sorti ?...







ERRATUM

ÇA COMMENCE BIEN PAR POOL...

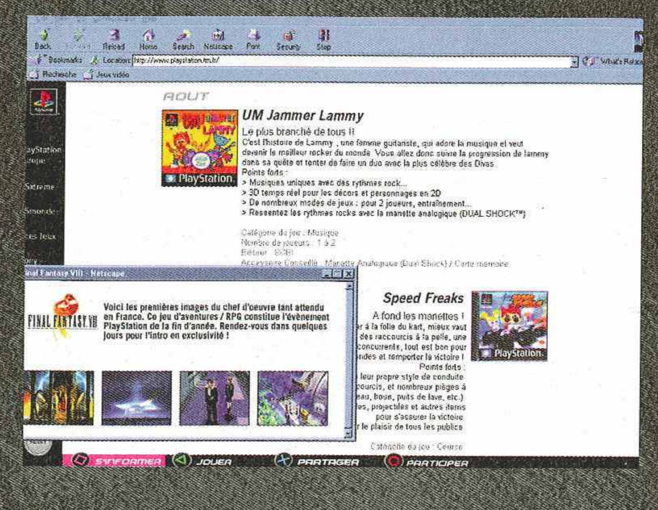
BON, ALORS, JE NE SAIS PAS CE QUI S'EST PASSÉ. JE NE BOIS PAS POURTANT. POOL PALACE, POOL SHARK... J'AI CONFONDU LES DEUX. UN PEU. EN FAIT, L'ERREUR SE SITUE SURTOUT À DEUX NIVEAUX : LA COUVERTURE DU PLAYSTATION MAGAZINE N° 32 ET LA POCHETTE DU CD DE DÉMOS ELLE-MEME. M'ÉTANT SÉVEREMENT BLAMÉ POUR CE MANQUE FLAGRANT DE PROFESSIONNALISME, JE M'EN VAIS MAINTENANT REMETTRE TOUT CELA EN PLACE. POOL SHARK EST BIEN LE JEU AUQUEL VOUS AVEZ PU VOUS ESSAYER SUR LE CD DE DÉMOS DU MOIS DERNIER. C'EST UN TITRE ÉDITÉ PAR GREMLIN ET IL N'EST, POUR L'INSTANT, PAS PRÉVU QU'IL SORTE EN FRANCE. POOL PALACE, POUR SA PART, EST UNE SIMULATION DE BILLARD DÉVELOPPÉE PAR SUNSOFT. ELLE SERA DISTRIBUÉE EN FRANCE PAR UBI SOFT EN CE JOLI MOIS DE JUILLET. NOTEZ QUE POOL PALACE, HORS DE FRANCE, SE NOMME POOL HUSTLER (J'AI BIEN RÉVISÉ CE COUP-CI). DONC VOILÀ, L'ERREUR EST RÉPARÉE. MEA CULPA ET CARPE DIEM. BONNES VACANCES...

SITE WEB

VIDÉO DE PRÉSENTATION DE 1MN ENVIRON

Tous les internautes connaissent déjà sûrement le site officiel PlayStation. Au cas où ce ne serait pas le cas, rappelons rapidement son adresse : www.playstation.tm.fr. Cette courte vidéo vous présente les sujets que l'on découvre sur internet : jeux à venir (avec courte présentation et photos), description des partenariats de Sony, concours, sondages, jeux à gagner... Bref, tout l'univers online de Sony est à la portée d'un simple clic de souris. Posséder une ligne téléphonique et un modem aide aussi.





petites annonces

EMPLOIS

POLYGON STUDIO RECRUTE

Développeur de jeux vidéo, Polygon Studio recherche, dans le cadre de son expansion, les compétences suivantes :

- **des programmeurs PC (PRG)**
- **des programmeurs consoles expérimentés (PRG)**
- **des graphistes high et low polygones (GRAPH)**
- **des graphistes 2D (GRAPH)**
- **des Game Designers (GD)**

Adressez votre candidature en précisant la référence du poste à pourvoir (CV, lettre de motivation, démo éventuelle, travaux graphiques) à :

Olivier VAN THEMSCHE
(ovt@polygonstudio.com)
POLYGON STUDIO
9 rue de l'Annonciation
75016 PARIS



RECRUTE

Recherche :

Responsable Commercial Rhône-Alpes/Auvergne

De formation commerciale supérieure ou de bon niveau culturel, après une expérience d'au moins 2 ans dans la vente, vous voulez élargir votre champ d'actions par plus d'autonomie et de responsabilités.

Vous saurez, par votre envergure, votre potentiel et votre implication, assurer le développement de notre activité sur le secteur à pourvoir.

Vous bénéficierez d'une rémunération composée d'un fixe important, primes, véhicule de fonction.

Merci d'adresser lettre de motivation, CV, photo et prétentions à

Direction Commerciale
6, Boulevard du Général Leclerc
92115 Clichy cedex

Fax : 01.47.56.14.66



Fun TV (chaîne de télévision du bouquet TPS) recherche :

Des chroniqueurs

pour préparer et présenter une émission de télé sur Internet et les jeux vidéo.Vous devez avoir une bonne connaissance de l'univers multimédia, êtredisponbile et savoir vous exprimer avec clarté et dynamisme.Fun TV est une chaîne qui s'adresse aux 15-25 ans, nous recherchons doncplutôt des personnes (fille ou garçon) entre 20 et 25 ans extrêmement motivées !

L'émission sera lancée début septembre.

Contact :
Nicolas BEUGLET
Tél : 01 41 92 66 86
e-mail : genefun@hotmail.com

TITUS INTERACTIVE STUDIO

Titus Interactive Studio est le deuxième éditeur français de jeux vidéo et crée des jeux pour PC, N64, PSX, Dreamcast, Color GB, PSX2...

Par notre filiale INTERPLAY, nous sommes un éditeur majeur du monde PC (Kigpin, Giants, Baldur's Gate, Fallout, Descent 3, Torment, Messiah...).

Nous détenons les licences de Superman, Quest for Camelot, Blues Brothers 2000, Xena, Hercules, Top Gun, Kasparov...

CA 1997 : 138,9 MF

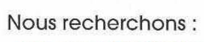
Record Boursier 1998 avec une progression de 303 % du titre

90 % du CA à l'export

Date de création 1985

Nombre d'employés 600

Nous recherchons :



- **un ou plusieurs graphistes 3D** maîtrisant les logiciels 3DS Max ainsi que Photoshop, ayant de préférence une expérience de la 3D temps réel.
- **un ou plusieurs animateurs 3D** maîtrisant les logiciels 3DS Max ou Animator Studio ainsi que Photoshop et ayant de préférence une expérience de l'animation en 3D temps réel.
- **plusieurs programmeurs** pour développer sur les nouvelles générations de consoles. Les postes à pourvoir concernent des programmeurs expérimentés ou débutants, avec des profils de programmeurs jeu d'une part ou de programmeurs outils d'autre part. La créativité, le désir de pousser les machines à leur limite et une forte capacité d'organisation seront nécessaires pour ces postes de travail en équipe.
- **un administrateur réseau** capable de mettre en place un réseau intranet, de suivre la mise en place du site web et de gérer les accès et le réseau.

Tous ces contrats sont à pourvoir dès maintenant, pour un contrat à durée indéterminée.

TITUS
Jean-Charles METHIAZ
Parc de l'Esplanade
12, rue Enrico Fermi
St Thibault des Vignes
77462 Lagny sur Marne

e-mail ;
ericc@compuserve.com
Tél : 01 60 31 04 03
Fax : 01 60 31 59 80



CRAVE RECRUTE

Né en 1980, il a fallu moins de 15 ans à SVG Distribution pour s'imposer comme le leader incontesté de la distribution indépendante de jeux vidéo en Amérique du Nord.

Aujourd'hui, SVG s'implante en Europe et est à la recherche de talents pour poursuivre son aventure en France.

Dans le cadre de notre développement, nous recherchons :

Des responsables grands comptes H/F
Reportant au directeur des ventes, vous prendrez la responsabilité des centrales d'achat tous circuits. Excellent négociateur, professionnel et rigoureux, votre détermination fera la différence. De formation supérieure commerciale, vous possédez une expérience réussie de la négociation au plus haut niveau dans tous les circuits de distribution.

Des attachés commerciaux tous secteurs H/F
Vous prendrez en charge l'ensemble des clients de votre secteur. Votre enthousiasme et votre professionnalisme feront la différence et nous permettront d'optimiser nos performances. De formation supérieure commerciale, vous possédez une expérience réussie de la vente dans tous les circuits de distribution.

Deux télévendeurs H/F
Vous aurez en charge les opérations de télévente en direction de nos clients, sur un secteur géographique défini. Votre enthousiasme et votre professionnalisme feront la différence et nous permettront d'optimiser nos performances. De formation supérieure commerciale, vous possédez une expérience réussie dans cette fonction, dans un univers proche des jeux vidéo.

Une assistante commerciale
Véritable interface entre la force de vente et la direction commerciale, elle assure la coordination des opérations et le suivi administratif. Autonome, organisée, ayant un esprit d'initiative. Formation supérieure type BTS secrétariat. Maîtrise de Word, Excel et de l'anglais

Un responsable administration des ventes H/F
Suivi et mise en place sur le marché de nos produits, sur le plan administratif et logistique. Vous êtes organisé et gérez le suivi administratif des commandes avec un souci de service clients permanent et optimum. Etudes supérieures commerciales, vous avez une expérience minimum de deux ans dans cette fonction.

Pour postuler à l'un de ces postes, merci de nous envoyer votre candidature (lettre manuscrite, CV, photo et prétentions) en précisant le poste.

SVG Distribution
Chez IBC
Responsable du recrutement
Tour Aurore 01
18, place des reflets
92975 Paris-la-Défense cedex 2



e-mail : rh@svg.fr



RECRUTE

Coordinateur Média H/F

Vivez l'aventure Ubi Soft. Un millier de talents variés, des créations riches, innovantes et attachantes, une croissance ininterrompue sur un marché en fort développement, Ubi Soft fait désormais partie des premiers éditeurs mondiaux de loisirs interactifs. Rattaché à la Direction Marketing, vous aurez pour principales missions : la gestion et l'optimisation de l'achat d'espace publicitaire et la mise en place de partenariats marketing avec ces médias (presse, Internet, radios). Jeune diplômé d'une école supérieure de commerce, vous justifiez d'une première expérience ou de stages significatifs en régie publicitaire ou en agence de promotion. Dynamique, vous alliez sens de la négociation et capacité d'organisation. Maîtrisant parfaitement l'anglais, vous possédez de réelles qualités relationnelles et d'ouverture.

Merci d'adresser votre candidature (lettre manuscrite, CV et photo) sous réf. CM

Un chef de produit

Au sein du département Educatif et Culturel, vous serez chargé(e), sous la responsabilité directe du responsable marketing, du lancement et de la promotion de nos logiciels ludo-éducatifs et culturels. Diplômé(e) d'une grande école de commerce, (HEC, ESSEC, ESCP, EML, EDHEC ou équivalent), vous justifiez d'une première expérience ou de stages significatifs dans le marketing (lancement de produits, gestion d'une gamme...). Vous alliez créativité, dynamisme et rigueur, et vous vous intéressez au domaine des loisirs. Une bonne maîtrise de l'anglais est indispensable. Une connaissance de l'univers du jouet et de l'éducatif serait un plus.

Merci d'envoyer votre candidature sous réf. CDP EDU

Game Designer

En relation avec les graphistes et les programmateurs du jeu, vous participerez à la conception et au développement d'un jeu vidéo en 3D et créerez des niveaux de jeu (action, aventure, simulation ou stratégie). De formation supérieure (BAC + 4/5), vous êtes passionné de jeux vidéo, rigoureux, imaginatif et doté d'une très bonne capacité d'analyse. Vous maîtrisez l'environnement Windows. La connaissance de 3Dsmax est un plus.

Merci d'adresser votre candidature (lettre, CV et analyse synthétique de vos jeux favoris) sous réf. GDA

Ubi Soft Entertainment
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil-sous-Bois Cedex



Passionné par l'univers du jeu vidéo et les nouvelles technologies, débutant ou expérimenté, avec une bonne maîtrise de l'anglais, votre talent nous intéresse !!!

Nous recherchons :

Des chefs de produit junior et senior

Vous mettez en place et faites évoluer le positionnement de votre produit. Vous contribuez à améliorer la qualité de vos titres et définissez leur stratégie marketing : adaptation aux différents territoires, communication produit, courbe de vie, contrôle budgétaire.Issu(e) d'une formation supérieure, option marketing, vous avez idéalement acquis une expérience dans le monde de l'entertainment, du jeu, du cinéma ou du disque.

Qualités requises : capacité à fédérer, créativité et rigueur.

Des producteurs junior et senior

Vous développez les projets de jeux vidéo dont vous avez la responsabilité. Vous mettez en place les moyens humains techniques et financiers nécessaires au bon déroulement de ces projets. Garant de la qualité des produits, vous veillez au respect des plannings et des budgets. Vous assurez l'interface entre les équipes de développement et le marketing. Vous souhaitez valoriser une première expérience en conduite de projet voire management d'équipe.

Qualités requises : capacité à fédérer, créativité et rigueur.

Des programmeurs PC et PSX

Pour intervenir sur différents projets, vous maîtrisez les langages de programmation C, C++. La maîtrise de la PSX et du Direct X sera appréciée.

Qualités requises : culture du jeu vidéo, sens de la jouabilité, capacité à travailler en équipe.

Des animateurs 2D/3D

Vous concevez et animez les personnages de nos jeux.

Compétences requises : parfaite maîtrise de l'animation de personnages, capacité à travailler dans plusieurs styles (cartoons, réalisme), intérêt pour les nouvelles technologies de l'animation.

Infogrames
Karine Le Chevalier
13-15, rue des Draperies
Le Côteau de Saône
69450 Saint Cyr au Mont d'Or cedex



RECRUTE

Colin McRae Rally, TOCA 2 ou encore MicroMachines... ça vous dit quelque chose ? Si vous êtes, comme nous, passionné par l'univers des jeux vidéo et avez l'âme d'un vendeur, rejoignez-nous !

Codemasters recrute pour l'ensemble de la France :

Des collaborateurs Trade Marketing terrain

Après une première expérience réussie sur un marché similaire, vous souhaitez entrer de plain-pied dans le monde du Multimédia. Vous mènerez des actions sur le terrain pour la promotion de nos produits et serez le relais de la Société auprès de notre clientèle.

Nous vous offrons: fixe + com. + prime ainsi qu'une voiture de fonction.

Pour rejoindre notre équipe jeune et dynamique, envoyez CV + lettre de motivation + photo à :

CODEMASTERS
BP 84 - 69565
Saint-Genis-Laval cedex

Ubi Soft

ENTERTAINMENT

Animateur(trice) 2D /3D

Recherchons, pour production de 3 mois minimum, un(e) animateur(trice) traditionnel(le) ou de formation 3D, ayant une très bonne connaissance du mouvement et se sentant capable de créer et donner vie à des personnages virtuels. Vous êtes motivé(e) par le domaine du jeu vidéo, alors joignez-vous à notre équipe. Prenez part à une équipe jeune et dynamique !

Veuillez faire parvenir votre candidature (CV, lettre de motivation accompagnée d'éléments de création personnelle - croquis, story-boards, K7 ou démos) à UBI ANIMATION 2.

Un(e) chef de projet son

Profil : Jeune diplomé(e) avec première expérience. Niveau d'études : minimum BAC + 4. Sous la direction du responsable du Studio Sound Design, vous aurez pour mission de concevoir l'univers sonore d'un jeu dans son intégralité, dans le respect des contraintes liées aux différents supports. Vous travaillerez en collaboration étroite avec les Game Designers. De profil BAC + 4 (Ecole de technicien Son ou équivalent), vous possédez de bonnes compétences en informatique. Une première expérience dans le domaine de l'audio et une pratique musicale sont souhaitables. Vous vous intéressez au secteur de l'audio, à la musique, aux jeux vidéo. Vous avez le sens de l'initiative, vous êtes dynamique, organisé, rigoureux. Vous parlez couramment l'anglais, vous avez de bonnes qualités relationnelles.

Merci d'adresser votre candidature (lettre manuscrite, CV et photo) avec référence Localisation à UBI SOFT Studio Sound Design.

Administrateur Réseau Internet/Intranet

De formation Bac+4 minimum, vous avez une solide connaissance de l'administration réseau sur Linux/Unix et Windows NT 4.0 (Protocoles TCP/IP, services mails, DNS, News, Web...), ainsi que de bonnes notions de sécurité. Doté(e) d'un bon sens relationnel, vous savez faire preuve de pédagogie auprès des utilisateurs. Débutant(e) ou possédant une courte expérience, une connaissance de Microsoft Exchange serait appréciée. Vous maîtrisez l'anglais, vous êtes intéressé(e) par l'informatique ludique ? Venez rejoindre une équipe jeune et dynamique au sein d'une société en pleine croissance...

Merci d'adresser votre dossier de candidature sous référence GR-01 (lettre de motivation et CV).

Chargé de Projets Localisation Mission

Dans le cadre de sa mission, le Chargé de Projets Localisation assurera la gestion de projets multilingues dans le respect de délais stricts. Pour chaque projet qui lui sera confié, il devra préparer et vérifier les kits de localisation, établir les devis et plannings, assurer le suivi des coûts et des délais de production, organiser le travail des ressources externes. Le chargé de projets sera en contact avec des filiales et partenaires étrangers. Une maîtrise parfaite de l'anglais est donc indispensable, ainsi que d'excellentes compétences linguistiques en français. Formation et Compétences : De formation Bac+3/ Bac +5, vous manifestez un intérêt évident pour le multimédia et le jeu vidéo. Vous maîtrisez l'outil informatique et disposez de solides compétences techniques. Vos capacités d'organisation et votre rigueur vous permettront de gérer des projets complets. Une première expérience dans la localisation est un plus.

Merci d'adresser votre candidature (lettre manuscrite, CV et photo) sous réf. LOC CM.

Un(e) assistant(e) de gestion Détaché(e) auprès du Studio de R&D

Mission : Directement rattaché(e) au Département de Gestion du groupe Ubi Soft, vous aurez pour mission d'organiser, de produire et d'analyser les informations de planification et de gestion du Département de R&D Informatique. Vous assisterez le responsable du Département R&D Informatique dans la mise à jour des plannings de production et le suivi des développements en cours. Vous serez amené(e) pour cela à analyser le fonctionnement des studios et à développer des outils permettant de suivre et de structurer efficacement leur activité. Le Studio de R&D Informatique : Ce département rassemble les équipes chargées de la veille technologique et de la conception des outils et des moteurs des logiciels, garants de la performance des jeux Ubi Soft. Les équipes sont localisées sur 8 sites géographiques principaux, la France, le Canada, les Etats-Unis, la Chine, le Japon, le Maroc, l'Italie et L'Espagne. Profil : Diplômé(e) d'une grande école de commerce HEC, ESSEC, ESCP ou équivalent, vous possédez de solides connaissances en gestion et vous vous distinguez par votre esprit de synthèse et d'analyse. Vous parlez anglais couramment. Votre ouverture est un atout indispensable pour intégrer une structure jeune et dynamique.

Merci d'envoyer votre candidature (lettre manuscrite, CV et photo) sous référence AG1.

Infographiste 3D

Ubi Soft, leader français de l'édition de logiciels de loisirs interactifs et d'applications multimédias, recrute des infographistes pour son studio. Vous possédez de solides bases académiques. Vos qualités artistiques, votre maîtrise du dessin, des couleurs et du volume, font de vous un créateur à part entière. Vous êtes motivé par le domaine du jeu vidéo pour travailler au sein d'une équipe jeune et performante. La connaissance de l'anglais et de logiciels tels que Photoshop et 3DS max est souhaitée.

Merci d'adresser lettre de motivation + CV + photo + éléments de création personnelle à UBI GRAPHICS.

Ubi Soft Entertainment
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil-sous-Bois Cedex



RECRUTE

CRYO est concepteur et éditeur de jeux vidéo PC et consoles à destination du grand public. Pour accompagner notre forte croissance en France et à l'international, nous recherchons :

Un Bitmappeur

pour intégrer une équipe de développement sur un projet de jeu d'aventures. Description du poste : bitmapping d'objets 2D (icônes, interface) et d'objets 3D temps réel (personnages, accessoires, objets décor). La maîtrise de Photoshop et de 3DSMax est indispensable. Envoyer CV+portfolio à Nils Veaux.

Contrat CDI pour une rémunération intiale comprise entre 120 et 150 kF (annuels sur 12 mois) selon l'expérience.

Programmeur Réseau - Internet

Intégré aux équipes projet, vous participerez à la réalisation de nos futurs jeux on-line et renforcerez notre pôle technologique réseau-Internet.

Profil recherché : Maîtrise des environnements Windows/Unix/Linux et de leurs outils de développement. Maîtrise des langages C et C++, des Winsocks, de TCP/IP et de Telnet.

Bonnes connaissances réseau en général (administration, infrastructures, connectique...)

Dispo : ASAP

Salaire : 170-250 kF selon profil

Programmeur PC

Intégré aux équipes projet, vous participerez à la réalisation de nos futurs jeux, en particulier d'aventure, d'action et ludo culturels.

Profil recherché : Maîtrise des environnements Windows et de leurs outils de développement. Maîtrise des langages C et C++ impérative.

Bonnes connaissances des enjeux de la production d'un jeux vidéo. Capacité de s'impliquer dans un processus de production et de création collective.

Dispo : ASAP

Salaire : 150-220 kF selon profil

Chef de Projet

Intégré aux studios de développement, nous vous confions l'animation des équipes projet pour la réalisation de nos futurs jeux, en particulier d'aventure, d'action et ludo culturels.

Profil recherché : Gestionnaire diplômé de l'enseignement supérieur, vous avez une expérience d'encadrement dans un environnement complexe et diversifié. Animateur au sens propre du terme, vous prenez plaisir à coordonner l'action de corps de métiers en pleine mutation.

Dispo : ASAP

Salaire : 190-240 kF selon profil

Contacter Mathieu CALMY
Responsable des Ressources Humaines
CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT
24 rue Marc Séguin
75018 Paris



petites annonces

ACHAT

Département 10
Achète Gran Turismo à 120 F à débattre. Tél. à Clément au 03 25 38 78 49 après 17 h.

Département 13
Achète Theme Hospital.
Tél. au 04 90 59 87 14 après 19 h.

Département 33
Achète Moto Racer à bas prix.
Tél. au 06 12 74 30 65 ou au 06 83 79 83 83 après 17 h.

Département 33
Achète Playstation magazine n°1 et n°6 à 75 F pièce en plus du port.
Tél. à David au 05 57 68 72 06

Département 33
Achète notice de Metal Gear 20 F ou échange contre CD de démos ou mags. Tél. à Simon au 05 56 16 11 61 après 18 h.

Département 34
Achète carte mémoire (360 blocs) ou Action Replay de 50 à 100 F, achète Tekken 3, Cool Boarders 3, Metal Gear Solid, Rollcage, Toca 2, MediEvil, Ridge Racer Type 4 de 50 à 200 F.
Tél. à Romain au 04 67 67 09 26 la semaine de 18 à 20 h.

Département 38
Achète Rampage World Tour 150F ou échange contre FFVII, Heart of Darkness, Resident Evil ou Constructor.
Tél. à Medhi sur portable au 06 13 57 23 66.

Département 45
Achète Kula world à prix sympa.
Tél. à Carole au 02 38 59 41 20.

Département 54
Achète Namco Museum Vol. 2,3,4.
Tél. au 03 83 56 66 54 après 19 h.

Département 54
Achète Playstation avec si possible Fifa 99 ou sans jeu. Tél. à Arnaud au 03 83 53 90 67.

Département 66
Achète jeux de 50 à 100 F. René Batlle 2 Impasse du Cerf Lot du Lac TM2 66210 Matemale ou tél. au 04 68 04 47 64.

Département 67
Achète Bust a Move 4 à prix sympa, Volley Ball à 100 F et Formula One 100 F, Command and Conquer 80 F, Alerte Rouge 120 F. Tél. au 03 88 51 01 68.

Département 67
Achète entre 100 et 150 F : Time Crisis + Gun, NFS 4, Wild Arms, Breath of Fire 3, Rival School,Vigilante 8 et Wild 9.
Tél. à Christophe au 03 88 89 65 36.

Département 75
Achète Worms 120 F, Mission Tesla 140 F, Crash Bandicoot 3 140 F, Exhumed 80 F, Devil Dice 150 F, Kula World 140 F. Tél. Vincent au 01 42 28 44 49.

Département 77
Achète Theme Park entre 100 et 150 F.
Tél. à Sébastien au 01 60 04 25 61 après 17 h.

Département 83
Achète Everybody's Golf 350 F, King's Field 2 200 F en contre remboursement uniquement. Tél. à Patrice au 04 94 30 81 34 après 17 h.

Département 84
Achète Dark Omen 150 F.
Tél. à Seb au 04 90 64 08 51.

CONTACT

Département 6
Recherche et achète jeux Panzer General 1. Tél. au 04 93 58 99 93.

Département 17
Echange Pandemonium contre Extreme 2. Tél. à Nicolas au 05 46 85 79 75.

Département 25
Recherche D à moins de 150 F.
Tél. à Mickaël au 03 81 62 11 05 ou au 06 85 44 99 46.

Département 33
Recherche sur Gran Turismo Nismo 400 R à acheter ou échange, faire proposition. Tél. au 05 57 74 43 56.

Département 33
Echange CD de démo n°27 de Playstation Magazine contre Cd contenant Gran Turismo, Tekken 3, MediEvil, Kula World en démo jouable. Tél. à Dimitri au 05 46 78 45 88 après 17 h et les week-ends.

Département 77
Echange Tomb Raider II + Le Livret de commande contre Mortal Kombat.
Tél. au 01 60 25 41 49.

Département 78
Echange Monaco GP 2 contre Guy Roux Player. Tél. à Mickaël au 01 39 73 77 86.

VENTE

Département 6
Vends Tennis Arena, Porsche Challenge, Formula One 97 : 100 F, Moto Racer 2 180 F. Thomas Guillot 20 Rue François Guisol 06300 Nice.

Département 6
Vends Vandal Hearts 100 F.
Tél. à Romain au 04 93 71 54 94.

Département 6
Vends Tomb Raider II 130 F ou échange contre Final Fantasy VII ou contre Theme Hospital.
Tél. à Alexandre au 04 93 29 86 49.

Département 13
Vends Playstation magazine n°8 au n°32 sans démo 425 F ou 20 F l'une.
Tél. au 04 91 52 65 76 à Cédric.

Département 13
Vends Metal Gear Solid 300 F, Fifa 98 150 F, Track and Field et Total NBA 96 100 F.
Tél. au 04 42 27 74 94 ou au 06 83 82 84 48.

Département 13
Vends Formula One 80 F, V-Rally 80 F, Alundra 150 F, Time to Kill 160 F, ISS Pro 80 F, Road Rash 3D : 150 F. Tél. à Patrick au 04 42 83 58 21.

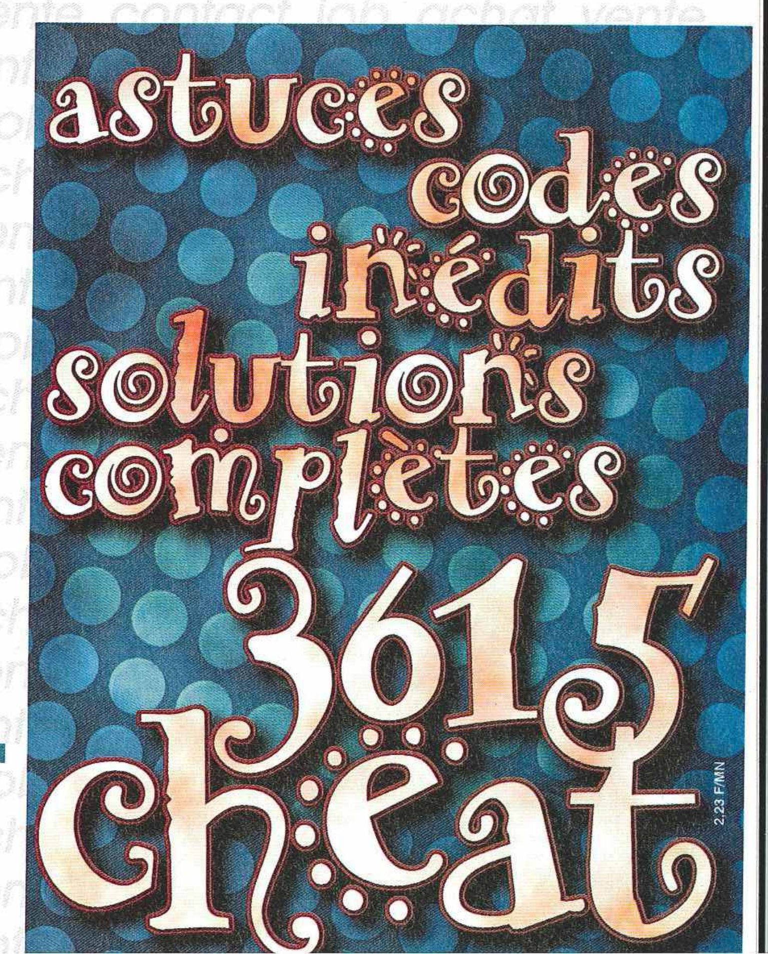
Département 13
Vends Spice World à 40 F, Tomb Raider à 100 F, Achète Theme Hospital entre 90 et 140 F, frais de port gratuit.
Tél. à Julie au 06 15 15 30 83 de 17 h 30 à 19 h.

Département 16

Vends Metal Gear Solid + guide officiel pour 300 F. Tél à Marc au 05 45 65 52 38.

Département 29
Vends Final Fantasy VII 110 F.
Tél. à Florent au 02 43 49 48 après 17 h.

Département 31
Vends Tomb Raider 3 150 F,

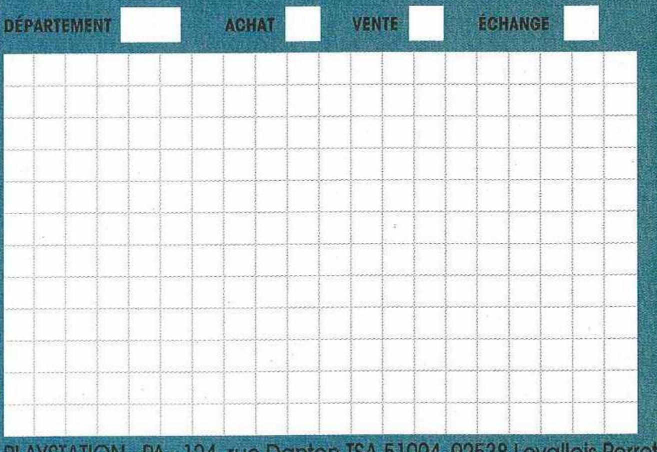


petites annonces

BON 34 POUR UNE P.A. GRATUITE

VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À PASSER CONCERNANT LA PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE.

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°34, en kiosque en septembre prochain. Rendez-vous en septembre !
Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.


DÉPARTEMENT ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐

PLAYSTATION - PA - 124, rue Danton TSA 51004, 92538 Levallois Perret

Tomb Raider 90 F, True Pinball 100 F, La Cité des Enfants Perdus 100 F, achète Les Chevaliers de Baphomet 2. Tél. au 05 61 79 88 92.

Département 31
Vends Air Combat 125 F, Fifa 99 175 F. Tél. à Stéphane au 05 61 51 64 54.

Département 33
Vends Formula One 100 F, Tomb Raider 3 210 F, Croc 100 F. Tél. à Hermann 0612 74 30 65 ou au 06 83 79 83 83 après 17 h.

Département 34
Vends volant Mad Catz + pédalier en bon état : 250 F. Tél. à Christophe au 06 14 43 73 57 le mercredi matin.

Département 35
Vends Duke Nukem 150 F, Colony Wars 130 F, Tomb Raider 2 130 F, Gran Turismo 150 F, Soul Blade 130 F, Micro Machines + pad multi-joueurs 200 F. Tél. au 02 99 54 28 69.

Département 37
Vends Mad Catz et pédalier en excellent état 250 F, manette Arcade Namco spéciale baston 100 F, achète MediEvil, Toca 2, Destruction Derby 2. Tél. au 02 47 48 06 25 la semaine de 9 à 13 h à Brice.

Département 38
Vends jeux Playstation : Tekken 30 F, G-Police 50 F, Snow Racer 98 215 F, Fighting Force 200 F, Madden NFL 99 250 F. Tél. à Romain au 04 76 50 28 18.

Département 44
Vends Need for Speed 4 à 260 F. Tél. à Stéphane au 02 40 43 55 26.

Département 45
Vends Moto Racer 2 + Destruction Derby 2: 300 F, GTA 120 F. Tél. au 02 38 96 07 72.

Département 49
Vends Libero Grande et Gran Turismo 400 F ou échange contre Theme Hospital ou Adidas Power Soccer 98. Tél. à Paul au 02 41 82 37 24 après 17 h tous les jours sauf dimanche.

Département 50
Vends ou échange Crash Bandicoot 3, Formula One, Rollcage, cherche Super Pang Collection, R-Type, Kula World, Driver. Tél. à Fred au 02 33 58 41 01.

Département 50
Vends Formula One 50 F, Tekken 2 75 F, Track and Field 70 F. Tél. à Guillaume au 02 33 57 94 42.

Département 54
Vends Hercule 100 F, Tomb Raider 1,2,3, pour 250 F et Heart of Darkness 150 F. Tél. à Emmanuel au 06 68 24 90 61.

Département 54
Vends Need for Speed 3 en très bon état 180 F. Tél. à Seb au 03 83 56 00 39.

Département 54
Vends Metal Gear Solid 300 F. Tél. à Pierre au 03 83 23 15 15 sauf du 10 au 24 juillet.

Département 59
Vends Fade to Black 50 F, Formula Karts 60 F. Tél. à Thibault au 03 27 37 65 64.

Département 60
Vends Tomb Raider 3 170 F, Alundra 140 F. Tél. à Brice au 06 81 94 37 74.

Département 60
Vends Dragon Ball Final Bout 200 F. Tél. au 03 44 02 30 54.

Département 60
Vends Riven (5 CD) 200 F ou échange contre Colin Mc Rae Rally. Tél. au 06 57 39 87 00.

Département 62
Vends nuclear Strike, Deathtrap Dungeon, Colony Wars, Tekken 3, Riven, WipEout 2097, Tomb Raider 3, les 8 jeux pour 800 F ou 180 F pièce, Frais de port en plus. Tél. au 03 21 40 91 87.

Département 67
Vends Knockout King 99 200 F, Rival School 200 F. Tél. à Hervé au 03 88 96 15 91 ou après 20 h au 03 88 69 01 06.

Département 67
Vends Playstation magazine n°1 à 13 + démos et K7 : 300 F ou 25 F l'unité. Tél. au 03 88 86 24 00.

Département 69
Vends Tomb Raider 90 F, Dragon Ball Final Bout 70 F, Adidas Power Soccer 80 F. Tél. à Steph au 04 78 81 54 90 après 18 h.

Département 71
Vends Toca 2 Touring car 250 F, Peak Performance 75 F, manette Officielle Dual Shock 150 F, manette Turbo 50 F. Tél. à Jérémy au 03 85 33 90 85.

Département 75
Vends volant et pédalier Mad Catz à prix sympa. Tél. à Julien au 01 49 81 03 38.

Département 75
Vends Metal Gear Solid neuf (sous emballage) cause double emploi : 290 F. Tél. à Frédéric de 10 h à 19 h au 01 40 26 30 12.

Département 75
Vends Guide Officiel de Resident Evil 2 et Tomb Raider 2 et 3 pour 50 F pièce, cartes postales du coffret Metal Gear Solid pour 100 F. Tél. à Florian au 01 45 26 65 13.

Département 75
Vends Playstation + 4 manettes dont 2 Dual Shock + Guncon + Gun classic + Gran Turismo, Tekken 3, Tennis Arena, Cool Boarders 3, Tomb Raider,Die Hard, Time Crisis, Soul Blade, Playstation Mag n°19 au 31 avec CD + 2 cartes mémoire : 2500 F. Tél. au 01 47 97 60 53.

Département 75
Vends Playstation + 2 MC + 2 manettes (1 Dualshock) + 12 jeux : V-Rally, Ridge Racer Type 4, Gran Turismo, Porsche Challenge, Rage Racer, Tomb Raider, SoulBlade, Bloody Roar,Music et environ 120 démos, le tout pour 2500 F. Tél. à Max au 01 45 77 30 98 de 8 à 20 h.

Département 76
Vends Playstation Magazine du n°14 au 28 pièce et le hors-série n°3 pour 30 F ou 450 F le tout. Tél. à Stéphane au 02 35 81 42 83 après 18 h sauf le jeudi.

Département 77
Vends GT, GTA 150 F, Warcraft 2, Final Fantasy 7, DD2 100 F ou échange contre V-Rally 2, NFS 3 et 4, Metal Gear Solid, Driver, Crash 3, Cool Boarders 3, Yannick Noah AST 99, Ridge Racer Type 4. Tél. à Jean-Dominique au 01 60 74 40 50.

Département 77
Vends Crash Bandicoot 3 : de 150 à 250 F ou échange contre Metal Gear Solid ou Driver. Tél. à Christophe au 01 64 75 29 26 de 17 à 18 h.

Département 77
Vends Fantastic Four 100 F + démos 10 F une. Tél. à Olivier au 01 60 54 50 05.

Département 78
Vends Final Fantasy VII et Soviet Strike entre 80 et 150 F. Tél. à Sébastien au 01 39 70 76 85 après 18 h 30.

Département 80
Vends Playstation + 20 jeux (Fifa 98 et 99, Metal Gear Solid, Formula One 97...) : 1800 F. Tél. au 03 22 84 46 54 ou au 06 60 03 48 81.

Département 83
Vends 30 CD de démos soit 200 jouables 300 F. Tél. à Gérald au 04 94 27 67 71.

Département 84
Vends adidas Power Soccer 99 F, The Last Report 150 F. Tél. à Thomas au 04 90 63 52 40 entre12 h 30 et 13 h.

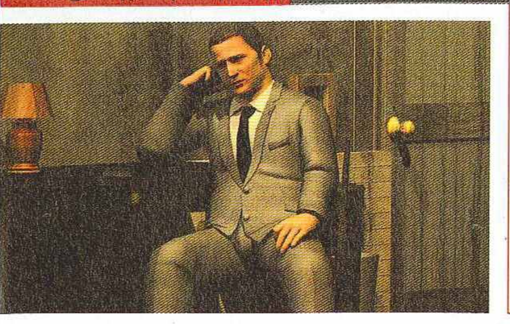
Département 86
Vends Ridge Racer Revolution 80 F à débattre, démos : Silent Hill 5 F, achète manette entre 50 et 90 F. Tél. à François au 05 49 46 57 46 à partir de 18 h.

Département 89
Vends Heart of Darkness 140 F. Tél. à Yoann au 03 86 41 42 99 après 17 h la semaine.

Département 93
Vends Adidas Power Soccer 96 Fifa 97 : 50 F, Wild 9, Rushdown 150 F ou échange contre GTA, Colin McRae Rally, Gran Turismo, Agile Warrior. Tél. à Florian au 01 48 94 90 60.



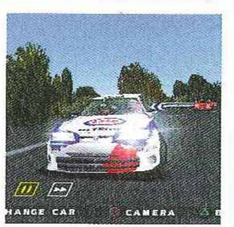
LA LIGNE DES JEUX VIDEO
Avec la participation de Joypad et de PlayStation MAGAZINE
100% JEUX
NEWS
SOLUCES & ASTUCES
NUMEROS-REFERENCES D'ACCES AUX JEUX :
DUKE NUKEM : 0001
ASTERIX : 0002
BLOODY ROAR : 0003
TEKKEN 3 : 0004
AKUJI : 0005
NINJA : 0006
CRASH BANDICOOT 3 : 0007
METAL GEAR : 0008
FORSAKEN : 0009
O.D.T. : 0010
BLOODY ROAR 2 : 0011
08 36 68 75 00*
*©AB - 2.23F/MN
REPONDS A LA QUESTION DU MOIS :
"Quel géant de l'électronique développe la prochaine PLAYSTATION ?"
au 08 36 68 75 00*
ET TU AS 3 CHANCES DE GAGNER
1 PC MULTIMEDIA RED
DES CARTES MEMOIRES
1 PLAYSTATION DUAL SHOCK
ET DES HITS VIDEOS
VOLANT ANALOGIQUE MAD CATZ
DES CARTES ACTION REPLAY PRO 3.0
Processeur AMD K6 2 400 Mhz 3D Now ! • 1 Mo mémoire cache
64 Mo SDRAM PC 100 • Disque Dur 4.3 Go UDMA • Lecteur de CD ROM 40 x
Carte son 16 Bit • Lecteur de disquette 3"1/2 1.44 Mo • Moniteur 15" • HP 2 x200 W
Joypad
PlayStation MAGAZINE
RED systems



C'est le grand retour des jeux ! Alors que tout le monde part en vacances, les jeux débarquent en magasin. Y a-t-il là un paradoxe ? Pas vraiment, à moins que vous ne partiez deux mois en vacances... Après la plage, terré dans votre salon pour vous soigner des nombreux coups de soleil ramassés sur le littoral français ou à l'étranger, il vous restera du temps pour profiter de votre PlayStation. L'occasion de se faire des soirées vacances entre potes à hurler autour d'un V-Rally 2. La recette fonctionne, nous l'avons testée pour vous !

CRITIQUES

	JEAN-FRANÇOIS MORISSE	NOURDINE NINI	JEAN SANTONI	JULIEN CHIEZE	GREGORY SZRIFTGISER	FRANÇOIS TARRAIN	KENDY TY	VOTRE NOTE
APE ESCAPE	7	7	7	7	6	5	7	—
BUGS BUNNY	6	6	6	6	6	5	6	7
CAPCOM GENERATIONS	5	5	3	3	5	5	4	4
CROC 2	5	5	5	4	4	4	4	6
LEGEND OF KARTIA	-	-	-	6	6	-	-	—
OMEGA BOOST	3	6	4	2	3	5	5	2
POOL PALACE	-	-	-	-	-	-	6	—
SILENT HILL	7	7	7	8	7	8	-	8
SYPHON FILTER	7	-	6	7	6	7	7	8
V-RALLY 2	9	8	9	9	7	9	8	9



LE BAREME DES NOTES

1 Euh, on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?

2 Laissez tomber, y'a rien à voir.

3 Amusant trois secondes.

4 Ouais, peut mieux faire.

5 Tout juste moyen.

6 Ça commence à être intéressant.

7 Enfin un bon titre !

8 Très très bon !

9 Exceptionnel !

10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.

L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

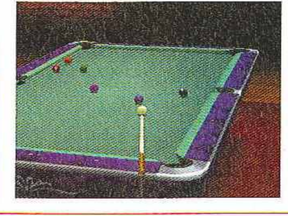
Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

ACCLAIM	08 36 68 24 68 (2,23 F/mn)
BANDAI	01 34 30 30 30
CANAL+ MULTIMÉDIA	01 45 78 48 19
CODEMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
INFOGRAMES	04 72 53 32 00
KONAMI	08 36 68 16 15 (2,23 F/mn)
TAKE 2	01 41 06 59 95 entre 10h et 13h 08 36 68 57 75 (2,23 F/mn)
UBI SOFT	08 36 68 46 32 (2,23 F/mn)
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95 (2,23 F/mn)
SONY C.E.	01 40 88 04 88
TITUS	01 60 31 04 03 (TECHNIQUE)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 F/mn) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo (laissez vos messages en Bal).









ECOSSE

L'éditeur Activis
invite à sa granc
annuelle : **l'Acti**
L'occasion d'en
sur les jeux de l

Le
premières
Tomb Ra
c'est évid
da
prochain



es jeux
e vous ne
r vous
étranger, il
iire des
ionne,

UAIRE
TEURS

éphone qu'il vous
er, pour avoir des
es sur vos jeux
s sont là pour ça !

08 36 68 24 68
(2,23 F/mn)
01 34 30 30 30
01 45 78 48 19
04 78 56 76 10
01 49 53 00 03
01 41 06 96 75
04 72 53 25 00
01 41 06 59 96
02 99 08 90 88
04 72 53 32 00
08 36 68 16 15
(2,23 F/mn)
01 41 06 59 95
entre 10h et 13h
08 36 68 57 75
(2,23 F/mn)
08 36 68 46 32
(2,23 F/mn)
08 36 68 94 95
(2,23 F/mn)
01 40 88 04 88
01 60 31 04 03
(TECHNIQUE)

s, les problèmes,
n'hésitez pas à
SNEWS (1,29 F/mn)
ation Magazine,
ste El Fredo
es en Bal).

PENDANT QUE VOUS VOUS DOREZ
LA PILULE AU SOLEIL,
PLAYSTATION MAG. PART
EN REPORTAGE À TRAVERS LE MONDE

ECOSSE

L'éditeur Activision nous invite à sa grande fête annuelle : **l'Activate 99.** L'occasion d'en voir plus sur les jeux de la fin 1999.

ANGLETERRE

Les toutes premières infos sur **Tomb Raider IV**, c'est évidemment dans notre prochain numéro.

JAPON

En direct de chez Capcom, tout ce qu'il faut savoir sur **Dino Crisis,** c'est dans PlayStation Mag.

ÉTATS-UNIS

En plein Los Angeles, PlayStation Mag. part trouver de nouvelles infos sur **Fear Factor.**

CANADA

EA Sports prépare activement son prochain **FIFA 2000.** Le secret n'en est plus un pour nous ni bientôt pour vous !

POUR NOS PHOTOS DE VACANCES,

RENDEZ-VOUS DANS PLAYSTATION MAGAZINE N°34



EN VENTE DÈS LE MOIS DE SEPTEMBRE

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX